# CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

**TOLKIEN**
portrait de famille des
**Terres du Milieu**

**Première**
**LIGNE**
*la règle simple pour figurines*

**Simulacres + BD : Jouez dans Aquablue**

*... et Goferfinker*




210 FB- 8 FS- $ can 5,5

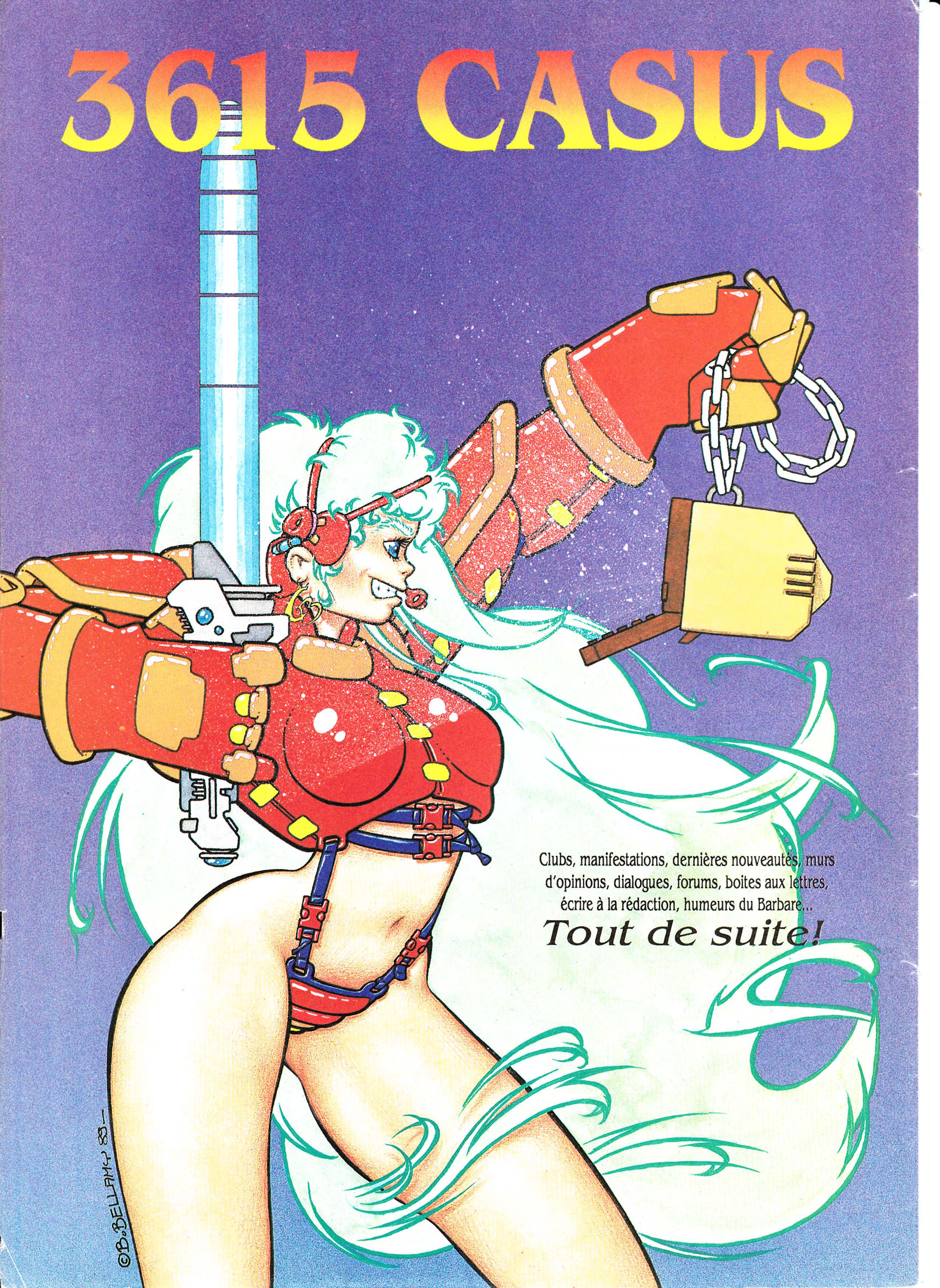
# CAR WARS®

LE JEU DE COMBAT MOTORISE FUTURISTE
EN FRANCAIS DES FEVRIER

BELLISSIMO

Un jeu Steve Jackson Games
Traduit par Croc




3615 CASUS
Clubs, manifestations, dernières nouveautés, murs d'opinions, dialogues, forums, boites aux lettres, écrire à la rédaction, humeurs du Barbare...
Tout de suite!
©B. BELLAMY 88

# 55



## CRITIQUES, ARTICLES & AIDES DE JEU



## SPÉCIALITÉS DU CHEF



## SCÉNARIOS



## RUBRIQUES



Notre **bulletin d'abonnement** se trouve en page 27. Enfin, c'est là qu'on l'a vu la dernière fois !

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D est un jeu édité aux USA par TSR (mystère pour la France en ce moment), Warhammer est édité par Jeux Descartes sous licence Games Worshop, James Bond est édité par Jeux Descartes.



CASUS BELLI n° 55. Janvier-Février 1990. Publié par Excelsior Publications, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08 - Tél : 40.74.48.48. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 1er trimestre 1990. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright CASUS BELLI 1990. DIRECTION ADMINISTRATION. Président-Directeur Général : Paul Dupuy. Directeur Général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur Financier : Jacques Béhar. Directeur Marketing et Commercial : Francis Jaluzot. Directeur des Etudes : Roger Goldberger. Directeur Commercial Publicité : Stéphane Corre. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Frédéric Blanchard, Coucho, Philippe Fassier, Didier Guiserix, Jean-Marie Noël, Thierry Ségur, Guillaume Sorel, Stéphane Truffert, Olivier Vatine. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements et Numéros antérieurs : Susan Tromeur. Vente au numéro : Jean-Charles Guerault, assisté de Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard - 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08. Tél : 40.74.49.06. Excelsior Publications S.A., capital social : 2.294.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimerie SAIT-Tél : 30.50.40.90.



Les années 90 viennent de commencer (meilleurs vœux de toute la rédaction) et tout peut arriver : le Barbare nous revient après une longue absence,
et pour quoi faire ?
Pour proposer un « concours positif et constructif ».
Quelle époque !
Et vous, comment voyez-vous l'année qui démarre ? Nous, on la sent très active... De nouveaux éditeurs émergent ou prennent du galon, les manifs se multiplient (et repoussent l'édito vers le bord de la page...).
A propos des manifs : sur vos enveloppes ET courriers, précisez bien Casus Belli RÉDACTION. Des centaines de lettres arrivent chaque jour à Excelsior, et certains avis mal aiguillés vont voyager trois semaines entre services avant de nous arriver... trop tard. Ne mélangez pas les courriers destinés à des services différents, surtout sur la même page ! Et mettez vos coordonnées partout, c'est plus sûr.

On voulait vous dire quelque chose d'important à propos du prochain numéro, mais on ne sait plus quoi... Bah ! Ça nous reviendra d'ici-là.

Joe Casus et Annabella Belli

# CALENDRIER

## Futur

### Paris
**octobre**

**La finale de la Coupe de France de Jeu d'Histoire Antique et Médiéval** aura lieu à Paris en octobre. Les inscriptions pour les éliminatoires doivent déjà être closes (15 janvier), mais il reste peut-être encore des places. Pour tous renseignements, écrivez au Comité CCFJH, 10 villa d'Este, Tour Atlas, appt. 2307, 75013 Paris.

### Toulouse
**20/21 janvier**

La **XIe convention des jeux de rôle de Sup'Aero** se tiendra dans les locaux de l'école, du samedi 9h au dimanche 24h. Tournois de Squad Leader, Cthulhu, James Bond, AD&D, Rolemaster, Space Master, Star Wars, Bushido, Pendragon et Marvel Super Heroes. Démonstration de wargame avec figurines par *Les Chevaliers de Saint-Gilles*. Renseignements : Franck Ybert, Maison des élèves de l'ENSAE, 10 avenue Edouard Belin, 31400 Toulouse.

### Lavera
**20/21 janvier**

Le club des *Evadés du dé* organise un **tournoi**. Les participants choisiront 3 scénarios parmi les jeux suivants : Cthulhu now, James Bond, Star Wars, Paranoïa, RuneQuest, Warhammer, Stormbringer, JRTM. Rendez-vous au Centre social de Lavera, A.A.C.S., avenue Raymond Simi, 13117 Lavera. Tél. : (16) 42.81.11.11.

### Plaisir
**27/28 janvier**

Le club *Asmogorgon & Co* organise un **tournoi AD&D et Paranoïa** le samedi ; **Stormbringer et Cthulhu** le dimanche ; au château de Plaisir. Renseignements auprès de Goeffroy au (1) 30.56.11.95 (après 18h en semaine et après 19h le w.e.).

### Marseille
**27/28 janvier**

Le *Crazy Orque Saloon* organise un **grandeur-nature** dans une baronnie ravagée par la peste et la guerre, ployant sous le joug de l'Inquisition. Renseignements auprès de Fabien au (16) 91.25.56.49.

### Montigny-les-Bretonneux
**3 février, 24 mars et au-delà**

*Les Polymorphes aventureux* organisent un **tournoi de jeu de rôle** presque tous les mois. Leur adresse : Maison de quartier Louis Jouvet, Centre commercial de la Sourderie, 4 place Jacques Cœur, 78180 Montigny-les-Bretonneux. Renseignements au (1) 30.64.05.76 auprès de Domo. Le programme : 3 février tournoi Cthulhu, DC Heroes (à 20h) ; 24 mars tournoi AD&D, Star Wars, Stormbringer (à 14h) ; 12 mai tournoi Cthulhu et un autre jeu (à 20h) ; 9 juin tournoi AD&D, Star Wars et Stormbringer (à 14h).

### Huelgoat
**3/4 février**

*La Guilde de Bretagne* organise un **grandeur-nature celtique fantastique**. Renseignements auprès d'Emmanuel Perrignon au (16) 98.47.48.69.

### Hénin-Beaumont
**4 février**

**3e joutes ludiques** naines par *les Nains des Beaux Monts*. Au programme : Empire galactique, Cthulhu, Stormbringer et AD&D1. MJC rue de l'Abbaye, 62210 Hénin-Beaumont. Tél. : (16) 21.20.06.48.

### Vitrolles
**10/11 février**

La méga-convention du **Jet d'Or 90** (5e édition) aura lieu comme chaque année au lycée Mendès-France. Informations dans notre numéro précédent. Si vous avez sommeil ou faim, ravitaillement et hébergement sont prévus (50 F la nuit, en hôtel, prévenir dès que possible). Inscription, réservations et renseignements : MPT, Centre culturel G. Sand, BP 151, 13744 Vitrolles cedex. Tél. : 42.89.80.77.

### Le Creusot
**10/11 février**

*L'Œil du Destin* organise le premier **Challenge du Destin** sur AD&D1, Maléfices et Star Wars avec 36 heures de jeu non-stop. Renseignements auprès de François Dionnet au (16) 85.78.75.88 (heures de bureau).

### Cannes
**13/25 février**

Le 5e festival international de Cannes a une section jeu de rôle et les *Trois Cercles* organiseront le **3e Triathlon cannois du rôle** avec AD&D, Cthulhu 90 et Athanor. Renseignements auprès de David Sicé (16) 93.47.56.06.

### Tarbes
**17/18 février**

Le club *Stratégies & Sortilèges* organise, sous l'égide de la Fédération Française de Jeux d'Histoire, le premier **Masters National de Jeux d'Histoire Antique Médiéval**. Les meilleurs joueurs de France, sélectionnés par leur classement à la Coupe de France et au championnat de France s'affronteront ludiquement. Le lieu : Hôtel Brauhauban, mairie de Tarbes. Renseignements : Pascal Dupredurand au (16) 62.93.35.63 ou Philippe Arnoux au (16) 62.36.71.26.

### Mussidan
**18 février**

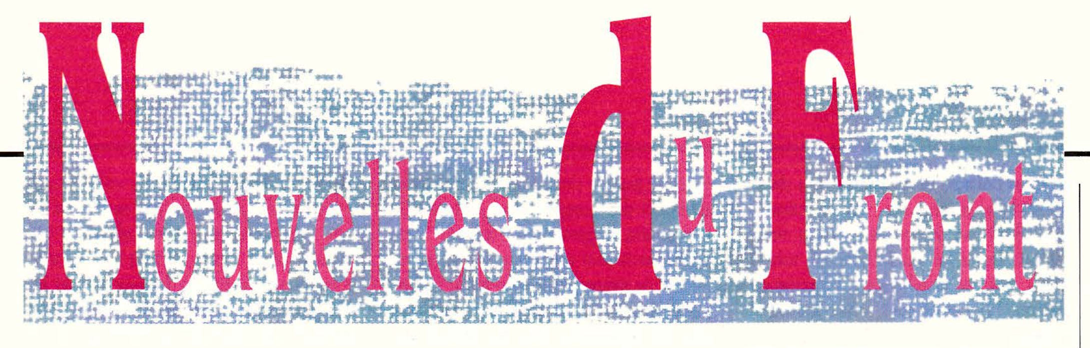
**Rencontre des jeux de réflexion** (JdR, échecs, etc.) à la salle des fêtes de Mussidan, avec le club du *Hobbit Bacon*. Contact : Manu au (16) 53.82.06.70.

### Embourg (Belgique)
**23/27 février**

**La convention de la Guilde des Fines Lames** a lieu pendant les congés de mardi gras. Vendredi 23 : à partir de 19h, forums-débats et parties de JdR. Samedi 24 : wargames et jeux de plateau. Dimanche 25 : jeux de rôle, tournoi AD&D. Lundi 26 : jeux de rôle d'horreur et mini grandeur-nature. Mardi 27 : jeux libres. Le lieu : ASBL La Guilde des Fines Lames, 1 av. du Parc, 4920 Embourg. Tél. : 041/65.69.83 (de Belgique), 19.32.41.65.69.83 (de France).

### Paris
**24/25 février**

Le premier **Salon National du Jeu de Simulation** aura lieu au Forest-Hill Aquaboulevard de Paris. Au programme : présence des principaux éditeurs et distributeurs français (Oriflam, Siroz, Hexagonal, Jeux Descartes, Ludodélire, Socomer, Goupil-Prince Auguste, Schmidt-France...), qui ont promis la présence de personnalités étrangères (des noms comme Steve Jackson et Chris Tubb ont été avancés) — Les revues Casus Belli, Graal, Dragon Radieux sont présentes — Tournois multijeux dotés de




nombreux prix (inscription avant le 10 février, prendre le bulletin d'inscription dans CB 54, p. 13) — Finales des tournois sur des jeux nouveaux dévoilés le samedi soir aux finalistes sélectionnés — Master's de Full Metal Planète — Marathon de jeu de rôle à battre (71h05) — Des dessinateurs réaliseront « en direct » la BD d'une partie — Exposition sur le jeu de simulation en France visible un mois à l'avance sur place — Nombreuses animations par les exposants (démonstrations, tables de jeu avec figurines fantastiques et historiques) — Conférences, débats : l'avenir du jeu de simulation dans la CEE, le wargame est-il uniquement un jeu militariste ?, les limites de la simulation, etc. Renseignements auprès de Paradoxes, 100 av. Gabriel Péri, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (1) 40.12.28.60.

## Nantes
### 24/25 février

En 84, la 1ère journée des jeux de simulation ouvrait ses portes à Nantes, et depuis six ans, les clubs nantais récidivent. Les clubs de la région nantaise qui ne seraient pas déjà en contact avec les organisateurs sont invités à les joindre, cette **Manu** est aussi la leur. Pour en savoir plus : Philippe Amoros, 25 rue du bourg neuf, 44000 Nantes.

## Compiègne
### 26 février/2 mars

*L'UTC* organise un **killer** par équipe de 6, sur le thème des agents secrets. Renseignements à l'UTC, bureau des étudiants, rue Roger Cantrolène, 60200 Compiègne. Tél. : (16) 44.20.99.77 poste 437.

## Paris
### 27 février

Le journal *Griffes* et *les Jeux de Lames* organisent une **murder party « rock »**. Renseignements auprès de Georges Litwak, 122 bd. de l'Hôpital, 75013 Paris. Tél : (1) 43.36.33.00.

## Vandœuvre
### 9 mars

La *Convention de jeux de rôle 007* a lieu à la MJC Lorraine, 1 rue de Lorraine, 54500 Vandœuvre, à partir de 20h. Avec l'ESSTN, Jeux Descartes, Oriflam, La cour des miracles et Excalibur. Tél. : (16) 83.57.23.64.

## Colomiers
### 9/11 mars

Le club *l'Enfer du Jeu* et bien d'autres clubs et boutiques organisent le **3e festival du jeu de simulation**. Il y aura possibilité de jouer aux JdR et wargames de 9h à 20h à la Salle Gascogne à Colomier (31). Pour tout renseignements, contactez Jean-Marc Apiou au (16) 61.78.18.94.

## Paris
### 10 mars

Le journal *Griffes* et *les Jeux de Lames* organisent un **grandeur-nature « Les envahisseurs »**. Renseignements auprès de Georges Litwak, 122 bd. de l'Hôpital, 75013 Paris. Tél : (1) 43.36.33.00.

## Sucy-en-Brie
### 11 mars

Le *club des aventuriers de Sucy* organise sa **Troisième journée portes ouvertes** sur les jeux de rôle et de simulation. Rendez-vous de 10h à 18h, au centre culturel de Sucy, à la Ferme du Grand Val, Rue du Grand Val, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : Nicolas au (1) 45.90.87.70.

## Villeurbanne
### 17 mars

Le *Club Jeux de l'INSA* de Lyon (CLUJI) organise la manifestation **TIL 90** qui regroupe un tournoi AD&D2 et une compétition interclubs de jeu de figurines (sur les règles l'Arc et la Griffe). Renseignement au bureau des élèves, INSA, 20 avenue Albert Einstein, 69621 Villeurbanne. Tél. : (16) 78.94.82.29.

## Rennes
### 17/18 mars

Le **4e tournoi de La Lune Rousse** sera basé sur le jeu Légendes Celtiques et se déroulera à la salle des loisirs de la Cité U Beaulieu, 33 avenue des Buttes-de-Coësmes, 35700 Rennes. Tél. : Bertrand Thomas au (16) 99.36.38.02 poste 36, chambre 276B.

## Ville d'Avray
### 18 mars

Le **3e tournoi de jeu de rôle** de *la Boucherie Intellectuelle* a lieu à la MJC de Ville d'Avray, 92410. Au programme : AD&D, GURPS dans le monde de Fritz Leiber, Cthulhu, James Bond, Stormbringer. Tél. : (1) 47.09.61.45.

## Crépy en Valois
### 31 mars/1er avril

L'association *Alzathot* récidive dans le **grandeur-nature médiéval fantastique**, à l'abbaye de saint Arnoul. La lutte sera âpre entre les Forces du Mal, les Adorateurs du Néant et les serviteurs des Trois Célestes Harpes. Contactez Alzathot, 5 rue Raoul, 92270 Bois Colombes.

## Heys (Belgique)
### 31 mars/3 avril

*La Guilde des Fines Lames* continue son épopée de grandeur-natures commencée avec Aratorix I (les Gaulois) et se poursuivant cette fois par **Aratorix IV** (le moyen âge). Le lieu, les Ardennes belges. Pour tous renseignements, Téléphonez au 041/65.69.83 de Belgique ou au 19.32.41.65.69.83 de France.

## Béziers
### 1er/2 avril

Les *Stratèges Cathares* organisent leur **Quatrième Tournoi**. Renseignements auprès de Franck Moreau, 9 rue Paule Tiffy, 34500 Béziers. Tél. : (16) 67.62.08.22.

## Senecey-le-Grand
### 7/8 avril

*Les Simuleurs de l'Etoile Noire* organise un **week-end du jeu** avec de nombreuses parties d'initiation. Il est prévu aussi la découverte de jeux inédits, un killer par autocollants, un concours d'improvisation et une présentation d'escrime médiévale. Renseignements auprès de Cyrille Bernizet (16) 85.44.92.17 ou Bruno Maréchal (16) 85.44.22.20 après 17h30.

## Paris
### 7/16 avril

Le *5e Salon National des Jeux de Réflexion* est prévu pour Pâques, au Hall 3, Porte de Versailles. Casus Belli sera présent.

## La Valette
### 8 avril

*Le club du Cercle de l'Aurore* organise le tournoi **L'Aurore du Yorkshire Ier** à l'Espace Albert Camus, 83160 La Valette. Renseignements : Patrick Braun, résidence Le plein soleil, F1, 83130 La Garde. Tél. : (16) 94.46.39.55 (Olivier, heures des repas).

## Gradignan

Les manifs sur
**3615**
**CASUS**
*rubrique*
*CAL*

### 12/19 avril

*La Guilde des Mammouths Maudits* (la GEMAMA) récidive pour la 5e fois avec **Stratèges 90**, durant les vacances de Pâques. Nombreux tournois (AD&D, Cthulhu, Trauma, 1812, Fief 2, etc.) et des démonstrations (les Centurions du Sud-Ouest, etc.). Le lieu : MJC du Bourg, 8 avenue Jean Larrieu, 33170 Gradignan. Tél. : (16) 56.89.17.12.

## Cannes
### 14/15 avril

Le **2e week-end ludique** des *Trois Cercles* aura lieu dans le fort de l'île St-Marguerite. Contact : Jean-Luc au (16) 93.65.95.45.

## Saint Mandé
### 5/6 mai

La **IIe Convention Nationale des Jeux de Plateau**, organisée par la Fédération Française des Jeux Diplomatiques et Stratégiques (FFJDS) et les fanzines *Trahison !* et *Vortigern*, avec la participation de Casus Belli, aura lieu à L'Institut de Géographie National (I.G.N.) à Saint-Mandé (métro Vincennes). Au programme : tournois de Diplomacy, Civilisation, Full Metal Planète et SuperGang. Parties libres de Kremlin, Pax Britannica, Illuminati, Junta, Fureur de Dracula, Fief 2, Zargos et autres... Renseignements auprès de Vortigern, 99 bd. Raspail, 75006 Paris. Tél. : Xavier Blanchot au (1) 45.48.21.68 ou Christophe Barot au (1) 42.01.37.42.

## Le Havre
### 5/6 mai

La mairie du Havre organise une **manifestation** au CLEC de Mont-Gaillard. Au programme : tournois de Warhammer Battle, Zargos, Cthulhu et Croisades (Cry Havoc). Il y aura des démonstrations par l'équipe d'Agmat, Duccio Vitale (Eurogames) et les créateurs d'Alter Ego. Et la participation de Casus Belli. Renseignements auprès de Rodolphe Stiglio au (16) 35.54.02.00.

## Clermont-Ferrand
### 5/6 mai

L'association *Efotis* organise un **grandeur-nature** dans le parc naturel du Livradois Forest. Renseignements : Efotis, 2 rue de la Tour d'Auvergne, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : (16) 73.31.35.56.

## Compiègne
### mai

L'association *Artifices* organise un **grandeur-nature médiéval fantastique** avec Jeanne d'Arc (?). Renseignements : Association Artifices, 6 avenue Thiers, 60200 Compiègne. Tél. : (16) 44.40.19.40.

## Provins
### *Week-end magique*

Près des remparts, le Caveau St-Esprit est un lieu idéal pour se sentir ailleurs dans le temps. Le Club Pythagore y replonge grandeur nature quelques dizaines de personnages dans l'ambiance sulfureuse de Maléfices. Après le discours de Michel Gaudot, querelles d'analystes contre spirites iront bon train tandis qu'on attend la célèbre médium Judith Lecordelier (une fausse Judith, mais vraie médium viendra à sa place, animée de mauvaises intentions), le tout se mêlant à d'autres projets criminels... Mais l'invitée d'honneur de ce week-end aura été la Magie: le jeu commençait durant le repas, par des tours de prestidigitation de Jean-Philippe Palanchini et Didier Bernard, à chaque table. Et en bouquet final, après le dénouement, était invité Christian Chelman, grand professionel et plus magicien que prestidigitateur, dont la prestation suivait un véritable scénario monté spécialement pour un public de joueurs.

## Aix en Provence
### *Amphère et malédiction*

Durant le 3e Tournoi de jeu de rôle d'Aix, organisé par le C.I.A., Amphère avait mis au point un scénario début de siècle basé sur des personnages réels du passé de la ville. Motivation astucieuse: les participants étaient les descendants de ces personnages historiques (maudits à leur époque). Familles où certains étaient sourds, d'autres boiteux, et les jeunes filles devenaient folles à seize ans... Or le scénario leur offrait une chance de briser la malédiction. Seules les jeunes filles ont saisi à temps, agi vite, et échappé à l'emprise du démon. Les autres sont restés sourds et boiteux.



*La tante de Madeleine Raspaille est de venue folle à seize ans. Elle-même aura seize ans à deux heures du matin. Que fait-on dans ce cas-là? On court! (Photo Amphère)*

## Nancy
### *Le Téméraire tend l'autre joute*

Gros travail de préparation pour ces 2e Joutes du Téméraire, organisées par le Cercle des Elèves de l'ESSTIN, à Nancy. Superbe fascicule de présentation, projection de la trilogie Harrison Ford en ouverture de la manif, vidéos permanentes, trophée Inter-entreprises, tournois de tous les types de jeux de simulation sur trois étages du Palais des Congrès, pour près de 400 concurrents, largement récompensés. Si les participants sont repartis contents, ce ne fut tout de même pas le sans-faute: visiblement débordés, les organisateurs ne furent pas très diplomates avec les éditeurs qui s'étaient déplacés, abandonnés à eux-mêmes à tout point de vue, et risquent de se faire tirer l'oreille pour revenir...

La troisième édition est déjà prévue, les 16, 17 et 18 novembre 1990.

## Okinawa
### *Simultanée*

Eurogames et le Cercle de Stratégie ont organisé, les 25 et 26 novembre derniers, une simultanée sur Okinawa, dans sept villes de France. La coordination était assurée via le minitel, sur 3615 Cyborg. Les participants en redemandent, mais l'entreprise fut plus éprouvante pour Xavier Jacus, qui coordonnait les résultats depuis son minitel: il est difficile de presser les joueurs un peu lents lorsqu'ils sont à 800km, surtout s'il s'agit de débutants sympas. L'expérience servira pour les prochaines animations de ce type, déjà envisagées.

## Noisy-le-Grand
### *Les secondes «24H»*

Sur des règles maison des Chevaliers des Dragons, 11 voitures ont rivalisé en non-stop sur un circuit de 18m de développement, avec des maquettes aux 1/43e. Après un festival des trois voitures de l'équipe Silk Cut Jaguar aux essais, on vit une lutte au couteau entre celles-ci et les Porsche usine. Après 24H, la Porsche n°9 s'imposait devant la Jaguar n°1 et la Cougar de la valeureuse équipe Duraton (grands animateurs de ces 24H). Le record du tour revenait à l'Aston Martin n°9.

Une épreuve ouverte aux clubs de France et de Navarre aura lieu début juin.



*Perplexes, les frères Duraton et leur Cougar. On notera la voiture malchanceuse au premier plan. (photo I.Gaillet)*

## Sommet
### *Un record de France*

La partie de jeu de rôle la plus haute de France s'est jouée à 2575m d'altitude, au refuge de la Brèche de Roland, qui domine le cirque de Gavarnie, dans les Pyrénées. A l'origine de l'idée, le Cercle de la Table ronde, créé au sein d'un comité d'entreprise, et qui vise à «rassembler les rescapés des jeux de rôle, qui une fois études ou armée terminées ont plongé dans une activité «professionnelle». Il fallait un MJ tena-

ce pour grimper là-haut les 10kg de règles, abaques, dé et figurines de plomb!

## Cornouailles

### *Il était une fois à Austerlitz*

Les figurinistes de Bretagne n'ont pas raté l'occasion de fêter à leur manière l'anniversaire de la bataille, les 2 et 3 décembre: enfermés deux jours dans une maison à la campagne, pour 2 batailles, et pour préparer le Championnat de Wargame et de Jeu avec Figurines qui se déroulera à Brest les 3 et 4 mars (avec les éliminatoires de la Coupe de France de Jeu d'Histoire).

## Brest

Lors du 2e salon du jeu de Brest, le week-end des 24/25 décembre était axé sur les jeux de simulation, avec la Guilde de Bretagne. A côté d'Amirauté, Wooden Ships avec bateaux et côtes en relief, et Speed Circuit, on jouait aussi en 15mm antique médiéval. Mais surtout, Eric Deniel était venu avec ses 750 figurines fantastiques. Depuis 6 ans, il moule des modèles Prince August, ébarbe, peint et socle son armée d'humains, de cavemen, de gobelins, spectres, zombies, squelettes. Il a ainsi pu convier 8 joueurs, 8 princes qui se disputaient le pouvoir, jouant autant, sinon plus, de la diplomatie que de la stratégie. Une partie de cette armée est resté en exposition à la MPT de l'Harteloire, à Brest.

## Limoges

Cette manifestation met encore une fois l'accent sur les auteurs, ceux (nombreux) de jeux publiés comme ceux de jeux inédits, qui viennent animer des démos pour le public dans la journée, et entre eux le soir à l'hôtel (... et un Aristo jusqu'à 3h du matin!).

Deux inédits remarquables: In nomine... le jeu de rôle de Croc, et Parsec Prédator, un jeu de plateau de science-fiction (et d'esthétique) de Philippe Dehon, en quête d'éditeur. Les auteurs ne sont pas seuls mis à contribution: tous les membres du la Compagnie Grise animaient des parties de tout ce qui se joue, derrière un écran ou sur un plateau. Clou d'une grosse partie de Warhammer, un Hélico goblin à rotor tournant (efficace pour distraire l'adversaire).



*Démo de Parsec par l'auteur. (photo Guiserix)*

## Poitiers

La soirée avait commencé par un lunch copieux, devant un bon feu, pour la bonne vingtaine d'invités de Maître Morandi, à Fontprévoir (Vienne). Tout avait basculé quand certains avaient découvert le laboratoire d'Alice Priscey... «Le rituel de la Mante Religieuse» était le second grandeur-nature d'une toute jeune association, Arkham qui compte déjà une cinquantaine d'adhérents, et prévoit dans un proche avenir de faire frissonner le tout Poitiers...

## Griffes

Le Killer organisé par le journal étudiant Griffes et les Jeux de Lames a permis à plus de 60 personnes de s'entretuer pour la possession d'un rapport crypté de l'O.N.U. On a pu voir l'enlèvement d'une jeune femme en plein Paris, des espions fouillant fébrilement les livres de Beaubourg. Beaucoup de cadeaux pour les gagnants, mais c'est un perdant qui a fait le plus d'envieux: celui qui a succombé à un certain rouge à lèvre empoisonné!

## Espagne

### *Barcelone à pleins jeux*

800 joueurs et plus 700 visiteurs rien que le vendredi, des représentant de 70 clubs, dont 15 avaient leur propre stand, 1800m2 plus 3 petites salles de 500m2, un reportage sur la télé catalane. Les journées du jeu de simulation JESIR IV ont continué sur cette lancée jusqu'au dimanche soir... Après le Jeu des Terres du Milieu, que nous avions signalé, la grande nouveauté était Traveller, qui vient de sortir en espagnol. On notait la présence de joueurs français, notamment en figurines historiques, et des auteurs de Alter Ego et des Divisions de l'Ombre. C'était aussi l'occasion de discuter avec les professionnels et les fanzines et de prendre la température du jeu. Nous y reviendrons dans le prochain numéro.



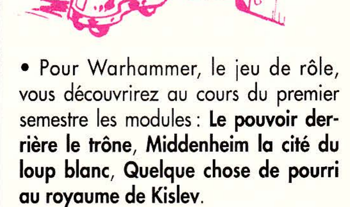
*Le vaste palais de verre, lieu principal des Journées du Jeu de Barcelone.(photo Guiserix)*

**Pour les contacter:**

— Amphère, 12 rue des écoles Laïques, 34000 Montpellier, (16) 67 66 31 10.
— Les Joutes du Téméraire: Cercle des élèves de l'ESSTIN, parc Robert Benz, 54500 Vandœuvre.
— Le Cercle de Stratégie: Xavier Jacus, 37 Rte Natio[illegible]ale, 55200 Lérouville, (16) 29 91 34 88.
— L[illegible]Chevaliers des Dragon: Mr Lionel Rue[illegible] 4 rue de Chappe, 93160 Noisy-le-Grand.
—Le Cercle de la Table Ronde, Talc de Luzenac, BP1162, 31036 Toulouse Cedex.
— Guilde de Bretagne, MJC, 9 rue de la Paillette 35000 Rennes.
— Arkham, 5 rue de la Jaille, 86000 Poitiers, (16) 49 01 45 64.
— Griffes, et Les Jeux de Lame, Georges Litwak, 122 Bd de l'Hopital, 75013 Paris, (1) 43 36 33 00.

# PRÉVISIONS METEO LUDIQUES

## Cybercrapou vous souhaite les meilleurs jœux




# En français dans le texte

## Aphaia

• **Les Aventuriers** est un jeu de rôle disponible sous forme informatique mais ce n'est pas un jeu pour ordinateur. La version Amstrad CPC est parue, les versions Atari ST, Amiga et PC ne devraient pas tarder (voir Têtes d'Affiche).

## Croc

• **Larmes de jalousie**, un recueil d'aventures pour Animonde, pour 1 joueur/1 maître, est disponible.

## D3

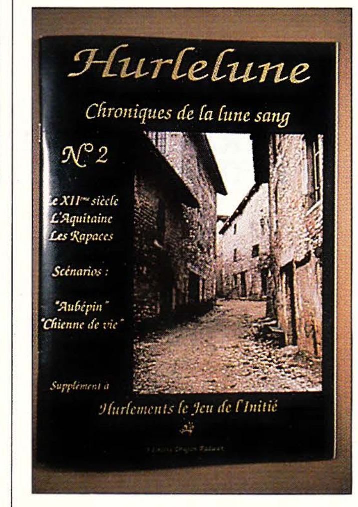
• Le jeu de rôle de space opera **Alter Ego** est disponible (voir Têtes d'Affiche). Les extensions prévues auront toutes le même format : 64 pages noir & blanc perforées (pour pouvoir être insérées dans le classeur Alter Ego) présentées dans un écran (comme celui de base) en couleurs. **Draco, l'empire du jeu et des sens** détaille la planète déjà décrite dans les règles et offre deux scénarios ; parution fin janvier. **L'Hyper espace, les nautes à la découverte de l'univers** raconte la découverte de l'hyper espace et propose de nouveaux vaisseaux, avec deux scénarios ; parution fin février. **Profession Argo Nautes, sont-ils les maîtres de l'univers ?** est une campagne mêlant grandes aventures et univers de corruption ; parution fin mars.

## Éditions Dragon Radieux

• **Medigag** est un jeu de plateau humoristique sur le milieu médical. Sortie prévue fin janvier au salon du jouet.

• Le 3e hors-série **spécial scénarios de Dragon Radieux** est disponible.

• **Hurlelune 2**, supplément pour Hurlements est paru. Le livret débute par une intéressante étude du XIIe siècle (le Roi affirme son pouvoir et agrandit son domaine. On commence à se battre contre les Anglais. Il y a aussi des commentaires sur les moines, les hérésies...). Puis suit une série d'aides de jeu avec une rubrique, les « Chroniques de la Meute », qui est destinée à répondre aux questions des meneurs. Enfin, deux scénarios de bonne qualité complètent le livret, l'un d'eux faisantt visiter l'Aquitaine.. Le n° 3 est prévu pour le 1er trimestre et sera un « spécial scénario ».




• **Anashiva Reahna 3** est aussi prévu pour le 1er trimestre et sera aussi un « spécial scénarios ».

## Flamberge

• **Le Guide de Paris** est un supplément pour les Divisions de l'Ombre. Il fait 56 pages, de présentation moyenne. Mais il a l'avantage de coûter moins cher et de paraître plus vite que les suppléments pour d'autres jeux. On y trouve, comme son nom l'indique, le guide de Paris, la description de la Biological Limited, la base des Divisions de l'Ombre dans les catacombes, et deux scénarios.

## Hexagonal

• Après un léger retard, le jeu **Circus Imperium** devrait être disponible en février.

• **Isengard** est un module de campagne pour JRTM.

• **Les Récits de la compagnie de la veuve noire** est un recueil de scénarios pour Battletech.

• **Rolemaster** version française est disponible (voir Têtes d'Affiche), l'écran devrait être là début mars.



## Indy's

• Cette société de vente par correspondance propose dans son catalogue des jeux de simulation parfois introuvables. Elle vend aussi les revues américaines de wargames, en particulier **Strategy & Tactics**. Contact : Indy's, 29 rue des Allemands, 57000 Metz. Tél : (16) 87.75.43.05.

## IPSA

• **Les jeux de simulation, du ludique au pédagogique**. C'est le titre d'un ouvrage collectif de 260 p. de la collection Cahiers de l'IPSA (n° 13, juin 89, 80 F), réalisé par le laboratoire de Recherche Opératoire en Psychologie et Sciences Sociales (ROPS) — Institut de Recherche Fondamentale et Appliquée, Université Catholique de l'Ouest. Reponsables de clubs, enseignants, ludothécaires y trouveront une information sérieuse et une approche du jeu de l'intérieur, par des spécialistes. Renseignements à Institut de Psychologie et de Sciences Sociales Appliquées (ISPA), 3 place André-Leroy, B.P. 808, 49005 Angers Cedex. Tél. : (16) 41.81.66.00.

## Jeux Descartes

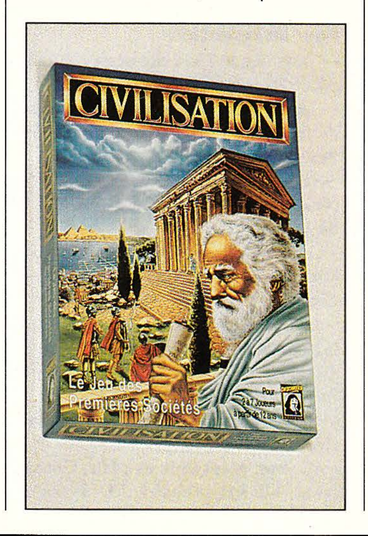
• **L'Ordinateur frappe toujours deux fois** regroupe pour Paranoïa *Envoyez les clones* et *Orcbusters*.

• Le jeu **Horreur sur Arkham** est prévu pour janvier, **les Monstres des contrées du rêve** en février, **la nouvelle édition de l'AdC** pour mars et le recueil de scénarios **Les grands Anciens** pour avril.

• Le jeu de plateau **James Bond** est paru, le module **Octopussy** est prévu en janvier et le supplément **For your information** en mars.

• **L'écran pour Star Wars** ainsi que le scénario **Bataille pour le soleil d'or** sont prévus en mars.

• **Civilisation** en français est paru.

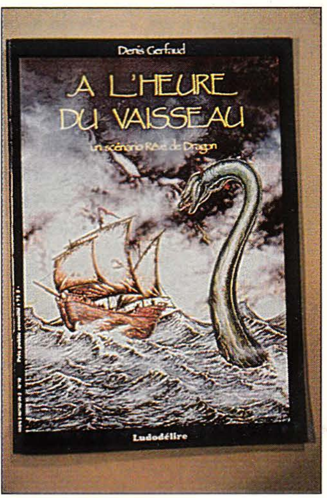



• Pour Warhammer, le jeu de rôle, vous découvrirez au cours du premier semestre les modules : **Le pouvoir derrière le trône, Middenheim la cité du loup blanc, Quelque chose de pourri au royaume de Kislev**.

## Les Silmarils

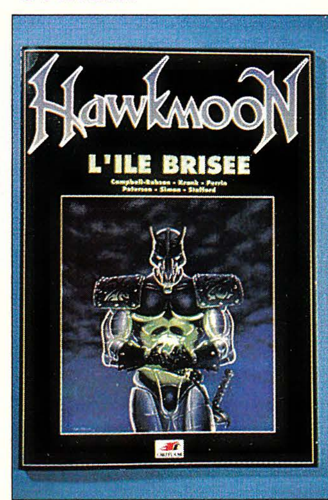
• **La Terre Creuse** est un jeu de rôle inspiré des romans d'anticipation d'Alain Paris, parus au Fleuve Noir (voir Têtes d'Affiche).

## Ludodélire




• **A l'heure du Vaisseau** est un scénario pour Rêve de Dragon. Les règles additionnelles concernent la navigation, le vrai-rêve (jouer avec plus d'intérêt les non-hauts-rêvants), les maladies et les poisons (nouvelles règles), la voie de Thanatos (précisions sur l'autométamorphose en bête notamment).

## Oriflam



• **L'île brisée** est une campagne de 118 pages pour Hawkmoon. Il est possible d'y faire jouer des aventuriers des Jeunes Royaumes (Stormbringer), mais la connaissance du jeu Hawkmoon semble indispensable. En dehors de l'aventure, on trouvera d'intéressants renseignements sur les Ordres granbretons, les objets technologiques, l'Irlande, et les goules des mers. La version française est nettement supérieure à la version américaine.

## Socomer

• La publication de fascicules sur les grandes batailles continue. Après Camerone et Auerstadt, voici **Arbelès**, **Port-Arthur**, **Koursk** et **le Siège de Constantinople**.

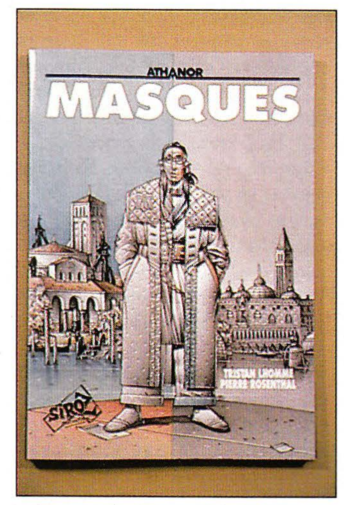
• Le jeu **Hannau**, le deuxième de la série Vive l'Empereur ! est paru. Critique dans notre prochain numéro.

## Siroz Productions

• **In Nomine Satanis/Magna Veritas**, le nouveau double jeu de rôle démoniaque/angélique de Croc paraîtra à la mi-février. Il se présentera sous la forme de trois livrets (les deux jeux de rôle, plus les scénarios) dans une vraie boîte (ceux qui ont vu celle d'Athanor me comprendront).

• **Car Wars** devrait arriver pour le salon du jouet, fin janvier. La boîte (solide nous promet-on, pas comme celle d'Athanor) contiendra les règles du Compendium moins les moteurs électriques, les hélicoptères et les hovercrafts ; des pions de véhicules et objets routiers divers à découper, plusieurs arènes. La traduction est l'œuvre de Croc, grand carwanomane. Des suppléments (entre autres ce qui manque dans le Compendium) sortiront ensuite tous les deux mois.

• **Masques**, supplément pour Athanor, est disponible.




• **Nexus clouté**, supplément pour Whog Shrog, est prévu mi-mars.

# Made in Ailleurs

## Avalon Hill

• **Battles of Napoleon** est une règle pour figurines qui devrait faire concurrence aux Aigles.

## Battleplan

• Le **n° 9** contient comme d'habitude de nombreux scénarios, errata et variantes pour divers jeux. Mais il sera surtout indispensable aux joueurs de Air Superiority/Air Strike. Vous y découvrirez en effet la première partie d'un module pour Air Strike, Eagles of the Gulf, qui devait initialement être publié par GDW.

## Chaosium

• **Cthulhu classics** est la réédition des Ombres de Yog Sothoth, plus de courts scénarios déjà publiés par ailleurs.

## FASA

• Pour Shadowrun. Le module **DNA/DOA** est paru (écrit par Dave Arneson, co-créateur de D&D) est paru. **Street samouraï catalog** est une extension prévue pour février et **Sprawl sites on** une aide pour les meneurs de jeu prévue en mars.

• Pour Star Trek, découvrez sept posters de vaisseaux en blueprints en mars.

## Fire and Movement

• Les numéros **60, 61 et 62** sont disponibles. Analyses et conseil de jeu, stratégies, tactiques, variantes et parties commentées sont au programme.

## Games Workshop

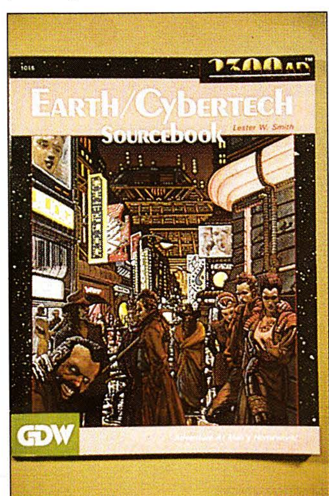
• **DeathWing** est une extension pour Space Hulk.

• **Advanced Heroquest** est un jeu de plateau où les aventuriers découvrent des monstres dans des salles et les tuent pour trouver des trésors. Les « donjons » se construisent avec des éléments de sol modulaires.

## GDW

• La re-publication des épuisés de la série Europa continue avec **Fire in the East** puis **Merita-Merkur** (voir aussi la rubrique Clubs à propos du club Europa France).

• **Temple of the Beastmen**, le jeu de plateau pour Space 1889 est paru.
•**Earth / Cybertech** est un supplément pour le jeu de rôle **2300 AD**.

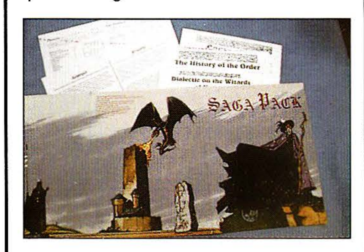



## ICE

• Pour MERP : **Middle Earth Adventure Guide Book 2** contiendra un lexique des langues elfiques. De quoi occuper des soirées entières des tolkiennistes en discussions diverses. **Denisen of the Darkwood** est une aventure.
• Pour Shadow World, le module **Cyclop's Vale** sera suivi du module **Gaiman, land of twilight**.
• Pour Space Master, le module **Disaster on adanis** est prévu en janvier. Le **Vessel Compendium 3** pour Star Strike doit sortir en février. Et le jeu de plateau **Armoured Assault** prévu en novembre sortira fin janvier.
• ICE se met au cyberpunk avec le jeu **Cyberspace** (voir Têtes d'Affiche).

## Lion Rampant

• Pour les fans de Ars Magica, l'indispensable **Saga Pack**: l'écran du M.J. plus des aides jeux et des personnages




## Mayfair Games

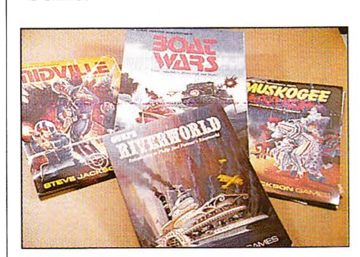
• La **nouvelle version de DC Heroes** est parue. Nous ne savons pas ce qui la différencie de la première. A suivre...

## Other Worlds Games

• **Worlds Beyond** est un jeu entraperçu par nos espions à travers les grilles d'un magasin fortifié. Nous avons envoyé des émissaires avec pour mission de se procurer ce qui semble être un JdR de space opera.

## Steve Jackson Games

• **Boat Games** est un boîte contenant les règles, pour Car Wars, des hovercrafts et des bateaux, plus 100 marqueurs à découper, et quatre cartes d'eau et d'îles. Deux scénarios (textes de 24 pages, marqueurs et 4 cartes) sont disponibles pour Car Wars : **Midville**, et ses motards fous ; **Muskogee Mayhem**, ou la fête foraine fatale. Enfin, le trimestriel **Autoduel Quaterly** grandit et passe au format A4.
• Nouveaux suppléments pour GURPS : le module **Chaos in Kansas** pour Horror ou Cliffhangers, le module **Death Wish** pour Supers, le livret **Riverworld** sur *le Monde du Fleuve* de Philip José Farmer. Vous allez enfin savoir quoi faire de vos personnages morts dans des aventures historiques. Le prochain supplément prévu sera consacré à la série télé *Le Prisonnier*. Enfin, **Roleplayer** est un magazine de 16 pages bimestriel qui vous propose errata et compléments sur les jeux GURPS.




## Strategy & Tactics

• Le **n° 131** contient le dernier jeu de la série « Central Front » (5th Corps, BAOR, Hofgap, North german plain) commencée voici neuf ans : Donau Front. Français (!) et Allemands doivent faire face aux Soviétiques et aux Tchèques dans cette région de l'extrême sud-est de la RFA qui servait de cadre à FAR 90 (voir CB n° 40). Le thème et les forces sont quasi-identiques. Mais après les événements de fin 89, il s'agit maintenant d'un scénario obsolète.

## TSR

• Pour AD&D jusqu'à mi-90. Les suppléments pour le Player's et le Master font tous 128 pages en deux couleurs, sous couverture unie en faux cuir. Les supplément pour le PHB sont : **The complete fighter's handbook** (disponible, voir Têtes d'Affiche), **The complete thief's handbook**, **The complete priest's handbook** et **The complete wizard's handbook**. Les suppléments pour le DMG seront des sortes de gros Bâtisses et Artifices avec **The catacomb guide** et **The castle guide**. Une boîte contenant des plans de châteaux pour GreyHawk, Forgotten Realms et DragonLance est prévue à part : **Castles**. Puis pêle-mêle : des suppléments pour SpellJammer (**Wild Space** : un module, **Lost Ships** : des aventures prétextes à découvrir de nouveaux vaisseaux, **Skulls and Crossbows** : des aventures, un **Monstrous Compendium**), une nouvelle série dans le monde de DragonLance (**Dragon dawn** : trois modules prévus sur l'année entière), sur le continent de Taladas (la boîte **OtherLands** décrit les territoires entre Ansalon — le continent original de Krynn — et Taladas, continent décrit dans la boîte **Time of the Dragon**), un **Monstrous Compendium** pour DragonLance. Les modules **DL1 à DL4** de DragonLance seront republiés sous un seul livret. On s'occupe enfin de Lankmar avec deux aventures : **Thieves of Lankhmar** et **Newhon**, plus un recueil de courts scénarios : **Wonders of Lankhmar**. Les **Ravenloft I et II** sortent en boîte, ce qui permet d'inclure un jeu de cartes, et un **Ravenloft III** : **Feast of Goblins** est prévu. Enfin, mais la sortie est annoncée pour août : **l'édition pour AD&D2 du Legends & Lore**.
• **The Best of Dragon Games** est un recueil des meilleurs jeux parus en encart dans Dragon Magazine.
• Pour D&D, l'année est sous un double signe. **Hollow World** (La Terre Creuse, mais oui !) décrit un monde souterrain à la Pellucidar (jungle et tyrannosaures) où règnent les elfes noirs. Il est prévu diverses boîtes, modules et accessoires, à partir de juillet seulement. La série des **Crucibles** se poursuit, permettant à chaque fois de jouer ou de mieux connaître des races non humaines : pixies, orcs, etc.
• Les choses se précisent pour la distribution de TSR en France. Dès que nous aurons des informations officielles, vous en serez informés sur le 3615 CASUS.

## Victory Games

• **5th Fleet** présente les deux théâtres d'opération que sont le Golfe persique et l'Océan indien. Nos collaborateurs nous signalent que le jeu semble supérieur à Gulf Strike en ce qui concerne le côté naval et que les règles sont améliorées par rapport à celles de 7th Fleet.






## LES ZINES

A partir de cette année, cette rubrique inaugure une nouvelle formule. Ne seront chroniqués de façon régulière que les nouveaux zines, les n° 0, n° 1 ou ceux dont nous n'avons jamais encore parlé ; et une fois tous les six mois, l'ensemble des parutions sera passée au crible, avec les évolutions et les tendances de chacun, les nouveautés, les trucs intéressants, etc.
Causons donc des p'tits nouveaux :
• **S.P.R.L.** : A4, 10 FF, 30 p., bimestriel apériodique (sic), est un zine de JdR, avec toutes sortes d'aides de jeu, des scénarios (WFRP, AdC, AD&D, Bitume), des critiques de jeux (Hurlements), bref tout ce que l'on aime bien voir dans un zine... Contact : G. Delaruelle, Ch. d'Agbiermont, 6, B — 5992 Nodebais (Belgique).
• **Tinkle Bavard** : A4, 20 FF, 30 p., bimestriel, est un zine de JdR. Il se veut dédié aux jeux dont les rédacteurs sont fana (Animonde, RdD), et propose des infos historiques et /ou scientifiques pour agrémenter vos scénarios (l'arc, le laser). En outre, le n° 1 lève un voile pudique sur le nouveau JdR signé Croc. Contact : F. Suter, 4, rue Prévost-Martin, 1205 Genève (Suisse).
• **Les Dieux Drôles** : A4, 16 p., est essentiellement un bulletin de club, mais présente, outre les quelques comptes rendus internes, une rubrique très intéressante nommée « Découverte » où plusieurs JdR sont présentés aux lecteurs (Gamma World, Paranoïa, AdC, Athanor, RdD et Star Wars). Contact : C. Datso, rue du croissant, 147, 1060 Bruxelles (Belgique).
• **Karpath** : A5, 20 F, 68 p., trimestriel, présente un vision globale du « fantastique », avec des rubriques littéraire (Clark Ashton Smith), cinématographique (Festival du film fantastique de Paris, 1989) et historique (Carthage, les Ardennes), le tout menant à un scénario AdC. Contact : De Vermis Mysteriis, 30, rue Bournizet, 08400 Vouziers (France).
• **Le Chaudron** : A5, 20 F, 60 p., bimestriel, est un zine « classique », mais efficace, avec un poster couleur en encart, des infos, des critiques (Cyberpunk) et des scénarios (RQ et heroic fantasy). Contact : J.-C. Basaille, 5, rue François Baudot, 21000 Dijon (France).
• **Delirium** : A5, 11 F, 20 p., est une compilation apériodique d'aides de jeu

et de synopsis pour divers JdR (Star Wars, RQ, AD&D, Zone, Empire Galactique, Simulacres). Contact : S. Plagne, Labarin, 42130 Marcilly le Châtel (France).

• **Chronicles** : A4, 19 FF, 40 p., trimestriel, « Premier magazine luxembourgeois de jeux de simulation ». C'est avant tout l'organe d'un club (Timelords), mais aussi un honnête zine voué aux JdR, avec un zoom sur Star Wars, des aides de jeu et des scénarios (Star Wars, RQ et AD&D). Contact : Y. Thill, 11, Op Echelter, L-8366 Hagen (Luxembourg).

• **Rivages Lointains** : A4, 15 F, 34 p., zine de l'association du même nom. Ce zine est plutôt orienté aides de jeu tous azimuts, avec des critiques de films, de disques, des conseils pour peindre des figurine et fabriquer des armes factices de JdR grandeur-nature. Contact : Crazy Orque Saloon, 11, rue Jean Roque, 13001 Marseille (France).

• **Mandragore** : A4 (en fait format « lettre US »), 3, 25 can$, 64 p., bimestriel, est quant à lui originaire du Québec. Mandragore, de par son ton et ses illustrations, a un aspect très professionnel et se définit d'ailleurs plus comme un magazine qu'un zine. On y trouve des articles sur le JdR au Québec, des nouvelles et des aides de jeu « médiéval baroque » (sic). Un œil averti peut parfois y ressentir une certaine anglophobie, telle qu'elle est assidûment pratiquée dans les milieux québécois francophones. Contact : C.P. 269, Station C, Montréal, H2L 4K1 (Qué).

***Quelques nouvelles en vrac*** pour en finir avec cette courte rubrique :

• La Société d'Encouragement des Fanzines organise cette année encore le trophée S.E.F. 90 (concours de zines). Les modalités et surtout les lots seront décrits plus tard, mais tout zine y est le bienvenu.

• Il existe à Casus Belli une liste à jour avec l'ensemble des zines parus ces dernières années. Pour que cette liste reste valable, tous ceux qui, au cours des six mois à venir, ne donneront pas de nouvelles (un nouveau numéro, par exemple...) en seront exclus. Cette mise à jour sera aussi bientôt disponible sur le 3615 CASUS.

• Le premier Salon National du Jeu de Simulation aura lieu les 24 et 25 février 1990 à Paris et à la demande de la majorité des éditeurs présents, il n'y aura pas de stand réservé aux zines. Mais ils se sont engagés à en héberger sur leur stand. Contactez-les directement si vous voulez en être...

**André Foussat**

## Zines diplomatiques

Ni tout à fait le même, ni tout à fait un autre, le zine de diplo change doucement Nous ferons le point de son évolution, une fois par semestre.

Dans **Mach die Spuhl** ! (bimestriel, 44 p., n° 59 nov-déc. 89), des comptes-rendus de parties pour les 2/3 du zine. Diplo classique et avec variantes. En Garde (très imagé !), Imperium Romanum, Origines de la Seconde guerre mondiale, Empires combattants, Double-jeu, Rivaux du Rail, Football : de quoi satisfaire ceux qui voudraient s'initier à des plaisirs nouveaux. Les mêmes pourront se délecter avec **Trahison !** (bimestriel, 60 p., n° 22 nov 89) qui propose des parties de Diplo et Imperium Romanum, mais surtout les Diadoques et les Rois de Perdition. La moitié restante du zine se répartit entre des textes divers et des articles sur Empire in Arms, Pax Britannica et Diplomacy.

Si dans **Triumvirat** (bimestriel, 32 p, n° 44 oct-nov 89 10 FF.) au contraire, on ne joue qu'à Diplomacy, on y trouve surtout un banc d'essai d'Aristo, une nouvelle et une étude intéressante sur la Colombie. Diplo également pour le grand ancien **Vortigern** (mensuel, 44 p., n° 136 déc 89 10 FF.), dans un numéro spécial Russie avec des conseils de jeu pour ce beau pays, et même un article sur Kremlin histoire de ne pas faire sectaire. Le numéro fait suite à une série de numéros spéciaux sur des sujets traditionnellement diplomatiques comme le bicentenaire et la gastronomie...

Dans **Vopaliec** (mensuel, n° 52, 120 F/10n°), on parle de Diplo et de ses variantes. L'association joue (hors-zine) à Valmy, Collapsar (jeu SF, économique et diplomatique), Football et Amirauté. Le dernier numéro contient 10 pages sur Amirauté.

### Les adresses :

*Trahison !* : 99 bd Raspail 75006 Paris.
*Vortigern* : 20 rue de Tannebourg 94170 Le Perreux-sur-Marne.
*Triumvirat* : 1 allée de l'Orangerie 95600 Eaubonne.
*Mach die Spuhl !* Miguel Lambotte rue Wiertz 39/2 B-4000 Liège, Belgique.
*Vopaliec* : Jean-Pierre Maulion 97 rue Edouard Vaillant 49800 Trélazé.

**Louis Lapdeboscq**

Les coordonnées des Fanzines
**3615 CASUS**
rubrique CLU + Fanzines

# CHRONIQUES MINITELIQUES

de Joe Casus

# Le petit guide du minitéliste casusien

***Ca-y-est, notre serveur change de look. Réorganisation, changement de la forme de certaines rubriques, les choses sérieuses commencent dès fin janvier. Petites annonces, boîtes aux lettres et sommaire d'accès aux rubriques vont subir un lifting. En attendant de nouveaux jeux...***

Même si nous avons toujours essayé de simplifier les procédures à suivre, certains d'entre-vous se perdent parfois au sein des rubriques de notre serveur. Voici quelques conseils et précisions à leur intention.

## Les murs

Les « murs » de 3615 CASUS sont des pages d'expression libre où vous pouvez aborder tous les sujets qui vous tiennent à cœur. Que vous vouliez encenser votre jeu favori ou démolir celui que vous détestez le plus, allez-y, faites part au monde de vos convictions ! Nous lisons avec intérêt tous vos textes et ils nous permettent d'avoir une meilleure idée de vos goûts et de vos aspirations. Evitez cependant d'être « trop » grossiers (nous n'avons néanmoins rien contre les débats passionnés) et de laisser des messages sans intérêt du genre « Coucou ! » ou « Je suis le meilleur » ; nous les effaçons désormais systématiquement. Par contre, nous n'exerçons pas de censure sur la teneur de vos discours. Toutes les opinions ont droit de cité.
Attention : n'oubliez pas de taper « Suite » en fin de chaque ligne quand vous écrivez un texte. Notre ordinateur est très gourmand et dévore volontiers les textes qui ne sont pas validés de cette manière.

## Petites annonces (PA)

Si vous cherchez un partenaire, un jeu, ou un acheteur pour votre ludothèque, utilisez notre rubrique « Petites Annonces ». Quelques connectés commettent parfois l'erreur d'inscrire leurs annonces sur les murs et je suis alors contraint de les effacer impitoyablement. La rubrique « Petites Annonces » est pourtant si facile à utiliser...
Pour en tirer le meilleur parti, commencez par créer une boîte aux lettres (BAL). Si vous passez une annonce, toutes les réponses seront directement envoyées dans cette BAL. N'oubliez pas que vous ne devez pas laisser de numéro de téléphone dans votre texte !
Lorsque vous consultez les petites annonces, n'hésitez pas à employer la touche « Suite » afin de lire les textes des jours précédents, jusqu'à ce que vous trouviez ce que vous cherchez. Il y a des centaines de propositions !

## Les boîtes aux lettres (BAL)

Les BAL vous offrent la possibilité de correspondre avec des joueurs de la France entière. Pour trouver un passionné qui partage vos goûts, consultez la liste des BAL et les répondeurs. Ces répondeurs sont de véritables « cartes de visite » présentant les propriétaires des BAL. Aussi, quand vous créez votre boîte, n'oubliez pas de remplir le vôtre !

## Nouveautés (NOU)

Quand nous recevons un nouveau jeu ou un nouveau supplément, nous vous en informons dans cette rubrique.

## Les tribunes (TRI)

Les tribunes de 3615 CASUS sont un peu le « journal » du serveur. Vous y retrouverez le Barbare et ses états d'âmes, ainsi que quelques informations utiles. Elles devraient se développer considérablement au cours de cette année.

## La rédaction (RED)

Si vous voulez nous faire part de vos souhaits ou nous poser des questions sur la vie de la rédaction de Casus Belli, vous pouvez me contacter en rubrique « Rédaction ». Je réponds plusieurs fois par jour (même les dimanches et jours fériés) au courrier qui nous est adressé. Mais, par pitié, évitez de poser des questions sur des règles de jeux, je ne suis pas là pour ça ! Rien ne vous interdit cependant de soumettre vos problèmes aux autres connectés en utilisant les murs...

## L'annuaire des clubs (CLU)

Nous avons répertorié plus de 400 clubs dans notre annuaire, sans parler des fanzines. Vous pouvez consulter cette liste en utilisant plusieurs critères (nom de club, département, jeux pratiqués).
Et si vous remarquez que votre club n'est pas encore inscrit, faites-le vous-même !

## Le calendrier des manifestations (CAL)

Pour savoir ce qui se passe dans votre région ou pour annoncer la convention que vous organisez : utilisez notre calendrier !

## Les jeux

Encore un peu de patience. Après les quizz, nous vous proposerons de mini-jeux d'aventure et — peu de temps après — un « jeu de rôle télématique » délirant qui nous a vraiment emballés. A suivre...

## Echos des murs

AD&D est encore très souvent au cœur des débats sur le mur JdR. Entre les partisans et les adversaires du jeu, la paix n'est pas prête d'être signée. D'autres sujets ont cependant été abordés au cours des deux derniers mois : « Les filles et les jeux », « Est-il souhaitable de savoir maîtriser plusieurs jeux ? », etc. Un thème a particulièrement retenu mon attention, il concernait la violence et les jeux de rôle. A ce propos, Rogue, un connecté, a laissé sur le mur JdR un texte qui me paraît intéressant, jugez plutôt.
« ... Je me suis toujours placé dans le camp des « Anti Gros Bills » ; toutefois, je pense que le degré de violence requis reste avant tout une question de jeu et de background : si la violence ne résout rien dans Maléfices, Animonde ou Ars Magica, elle est pour ainsi dire « de rigueur » dans des jeux comme Cyberpunk, Bitume ou Berlin XVIII... Mais trop souvent, violence rime avec combats ad nauseam. Un peu d'imagination, que diable !
Une poursuite échevelée peut être un grand moment de stress et d'action. Pas besoin d'en venir forcément aux grenades thermiques... La violence peut également être contenue dans l'atmosphère d'un scénario, omniprésente et terrible, comme dans la vie réelle. N'hésitez pas à confronter une ou deux fois vos joueurs à la violence aveugle. Les PJ peuvent, par exemple, être témoins d'un sanglant règlement de comptes entre bandes rivales. Faites-leur sentir l'horreur du sang et des larmes, je vous garantis qu'après une ou deux anecdotes de ce genre, ils se sentiront un peu moins invincibles. Trop souvent, le MJ se fait le complice de la mégalomanie de certains joueurs, en refusant de remettre leurs personnages à leur place... Je pense que ceux qui ont déjà goûté réellement à la violence — je dis bien REELLEMENT — seront d'accord avec moi. »

## Quizz : que les meilleurs gagnent !

Vous avez été nombreux à tester vos connaissances grâce aux questions que nous avons concoctées à votre intention dans des domaines aussi divers que : les univers ludiques, les créations de Tolkien, la sorcellerie, l'œuvre de Jack Vance, le cinéma, les maîtres du roman policier...
Comme il serait trop long de vous donner la liste de tous les gagnants, voici juste les trois « grands champions » du bimestre, ceux qui ont obtenu le plus grand nombre de points en répondant à tous les questionnaires proposés : Alain Baes (Troyes), Marc Benoliel (Puyricard) et François Déon (Paris). Ils ont chacun gagné un bon d'achat de 1000 francs offert par Jeux Descartes.

# Tout sur le... Championnat de France de Wargame 1990




Il aura lieu les 14 et 15 avril 1990 de 10h à 19h lors du Salon National des Jeux de Réflexion, à la Porte de Versailles. Il est organisé par Casus Belli avec le concours de la F.F.J.D.S. (Fédération Française de Jeux Diplomatiques et Stratégiques), et avec le soutien de l'Œuf Cube, Jeux Descartes, Ludodélire, Eurogames, Akela, et, sous réserve, de Jeux & Stratégie, Génération 4, Oriflam, Ouï FM et Jeux Actuels. Plus de 15.000 F de prix sont à gagner !

N'omettez pas de consulter l'errata pages 92 à la fin de ce Casus Belli.

Entrainez-vous en participant au concours sur 1941 (voir ci-contre), des lots offerts par Jeux Descartes sont à gagner !

## Comment participer au VIIe Championnat de France de Wargames 1990 ?

Il suffit de remplir et d'envoyer le bulletin d'inscription ci-dessous avec un chèque de 60 F à l'ordre de Casus Belli, à : Championnat de France de Wargame 1990, Casus Belli, 5 rue de la Baume, 75008 Paris. Vous recevrez un dossier de participation comprenant : une version compilée des règles de 1941 (CB 54 & 55) utilisées pour le championnat, le règlement complet, une invitation pour le samedi 14 avril 1990 (la seconde vous étant fournie sur place), ainsi que toutes les informations nécessaires.

Un hébergement gratuit est possible dans la limite des places disponibles. L'inscription sur place est aussi possible, également dans la limite de disponibilité ; dans ce cas, le prix de l'entrée ne sera pas remboursé, mais les participants recevront de même une entrée pour le dimanche.

### Bulletin d'inscription

au Championnat de France de wargame 1990

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Tel :

Pays :

Avez-vous participé aux championnats : 87 ? 88 ? 89 ?

(rayer la mention inutile)

Désirez-vous être hébergés ?

OUI NON

## concours CASUS BELLI 1941

Si l'annonce du numéro précédent a échappé à votre œil sagace, sachez que Casus Belli vous propose un concours sur le jeu 1941, publié dans le n° 54 :

Devant vous, l'immensité de la steppe russe... et l'Armée Rouge, dont vous connaissez précisément les positions ! Quel serait le meilleur (le plus efficace) premier mouvement des corps de la Wehrmacht ? Envoyez-nous vos propositions selon la nomenclature suivante (pour chaque unité, une ligne par unité) : Hex. de départ de l'unité /hex. d'arrivée/-attaque n° (A : n)/hex. attaqué/soutien aérien (0, 1 ou 2) /rapport (x/y) /résultat probable de l'attaque.

Les lignes des unités qui se combineront pour attaquer un même hex. devront être l'une sous l'autre. Exemple :

— 2824/2824/A : 9° /2924/1/3 : 1/DR-EX.

— 3024/3024/A : 9° /2924/1/3 : 1/DR-EX.

— 3125/2925/A : 9° /2924/1/3 : 1/DR-EX.

Pour vous départager : en suivant la même nomenclature, indiquez, en fonction du résultat le plus défavorable, le deuxième mouvement de chaque unité (un seul mouvement accepté). Postez vos réponses à l'adresse suivante :

Casus Belli — Concours wargame 1941 — 5 rue de la Baume 75008 Paris ou sur le 3615 Casus, dans la boîte aux lettres « w1941 ».

En cas d'ex-aequo, nous prendrons en compte l'ordre d'arrivée des courriers (cachet de la poste faisant foi). Les réponses devront être envoyées avant le 7 avril 1990, et la liste des gagnants sera publiée lors de la remise de la finale du Championnat de France de Wargame.

N'oubliez surtout pas d'indiquer, dans votre courrier, vos noms et adresses.

1er prix : un Civilisation, un Suprématie et un Illuminati.

2e prix : un Illuminati et un Suprématie.

3e, 4e et 5e prix : un abonnement d'un an à Casus Belli.

De plus, les cinq premiers recevront une inscription gratuite au championnat.

Précision pour le mode de départage : c'est le résultat le plus défavorable PROBABLE dont il sera tenu compte pour les combats entamés par le joueur allemand. Pour éviter toute confusion, voici les résultats en question : 1/4 : AE, 1/3 : AE, 1/2 : AR, 1/1 : AR, 2/1 : FS, 3/1 : EX, 4/1 : DR, 5/1 : DR, 6/1 : EX, 7/1 : EX, 8/1 : DE.

Pour la réponse au problème du concours, nous tiendrons compte des errata de ce numéro.




## Concours LES AVENTURIERS




Une époque pourtant propice à l'aventure restait négligée du jeu de rôle, les années 50. A l'occasion de la sortie du jeu de rôle Les Aventuriers (voir notre Tête d'affiche), Casus Belli et Stonehenge s'associent pour vous permettre de gagner des exemplaires du jeu, et des dizaines de romans : aventures et BD de Bob Morane, recueils de James Bond (collection Bouquins), romans de Ellery Queen.

Serez-vous parmi les trente gagnants ?

Il vous suffit de répondre (juste) à ces dix questions :

1. En quelle année a été édité le premier roman *Bob Morane* ?
2. Où et quand est paru pour la première fois *Le Mystère de la grande Pyramide*, de Edgar P. Jacobs.
3. En 1950, quel pourcentage de la population française possédait à la fois un téléphone et un réfrigérateur : 1%, 5%, 20%, 50% ?
4. Citez une aventure de *Tintin et Milou* parue pour la première fois entre 1950 et 1959.
5. Qui joue le rôle de Mr. Hulot dans le film de Jacques Tati *Les vacances de Mr. Hulot*, en 1952 ?
6. Qui interprête le rôle de la petite amie de James Stewart dans *Fenêtre sur cour* (de Hitchcock, en 1954) ?
7. Citez deux pays de l'est qui ont connu des insurrections en 1956 (sept lettres chacun).
8. De quand date la première bombe atomique soviétique ?
9. En avril 1949, une alliance militaire est créée entre 12 pays. Quelle est-elle ?
10. Quelle est l'année de la parution de *Casino Royale*, le premier roman de James Bond, par Ian Fleming ?

Question subsidiaire : donnez la date exacte de parution dudit roman...

Envoyez vos réponses à Casus Belli —concours Les Aventuriers— 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08. Précisez pour quelle machine vous désirez recevoir le jeu si vous êtes parmi les 10 premiers : Amstrad CPC, Amiga, ou Atari. Et au cas où vous seriez entre les 20e et 30e, indiquez si vous préférez recevoir un Bob Morane ou un Ellery Queen.

Bonne chance.

## SimulacreS, le jeu de rôle élémentaire.

SimulacreS, c'est vraiment bien. Tenez, l'autre jour, à la convention de Limoges, on s'en est servi pour initier des débutants, pour amuser des vieux habitués pas sectaires, sur un scénario genre Bob Morane ; et en rentrant sur Paris, on a trouvé le moyen de faire une partie dans le train, avec Denis Gerfaud, Anne Vétillard, Pierre Rosenthal et Didier Guiserix comme MJ. Les trois personnages étaient des gens du spectacle (pianiste, présentateur télé et journaliste spécialisé) et se sont retrouvés, rentrant sur Paris après un concert, devant un pont de Goferfinker et l'Equipe Nord de Melchiost (voir p. 71). Je vous dis pas la tête de nos voisins de wagon (un corail sans compartiment).




Si vous n'avez pas déjà cette petite merveille (je veux parler de SimulacreS), c'est dommage, car vous ne pourrez pas profiter de notre adaptation au monde d'Aquablue (p. 40) et du scénario qui va avec.

Mais vous pouvez le demander à votre boutique habituelle, ou le commander (en notant bien vos nom, prénom, adresse et code postal) à Casus Belli -Vente au numéro, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08, au prix de 32 F franco, par chèque à l'ordre de Casus Belli-BRED (pour l'étranger : par mandat international ou chèque compensable à Paris)

# A.C.F.

l'Association des Clubs de France

*organise le*




**Pour vous,
ce seront 3 grands tournois au niveau départemental et régional...
et si vous êtes parmi les 200 sélectionnés,
la Grande Finale au Château de Maisons-Laffitte vous attend.**
*(voyage et hébergement subventionnés par A.C.F.)*

**Les participants pourront s'inscrire en catégorie Junior (plutôt destinée aux 13-17 ans) ou Senior (plutôt destinée aux plus de 18 ans). De nombreux lots seront offerts.**

- Le Championnat se disputera sur une adaptation du système de règles de Chaosium (reprises dans l'Appel de Cthulhu, RuneQuest et d'autres jeux), appliqué à des thèmes variés. Le système de notation, favorisant ce qu'il est convenu d'appeler le "role-playing", a été mis au point avec les fédérations régionales et de nombreux clubs.
- La sélection départementale s'effectuera en deux tournois d'une cession de 8 heures de jeu. La sélection régionale s'effectuera en un tournoi de deux cessions de 8 heures de jeu. Les finalistes (120 joueurs et 24 meneurs seniors, 60 joueurs et 12 meneurs juniors) se rencontreront en novembre 90 lors de la Grande Finale. Les dates exactes des rencontres figureront dans le dossier d'inscription.
- L'inscription est automatique et gratuite pour les membres des clubs affiliés à A.C.F. Pour les individuels, l'inscription est de 50F pour l'ensemble des quatre tournois.

Avec le concours de **CASUS BELLI**



## COUPON-REPONSE

CB 55

- Je désire recevoir la documentation complète du Championnat.
- Je désire recevoir dossiers d'inscription au Championnat.
- Je désire recevoir la documentation sur l'A.C.F.

**Nom** ................................ **Prénom** ......................... **Age** .........................
**Adresse** ..........................................................................................................
**Ville** ................................................................ **Code Postal** ....................................................

(Pour recevoir gratuitement le dossier complet d'inscription, renvoyer ce coupon en joignant une enveloppe timbrée à 3,70 F. à : A.C.F. 42, rue de la Muette - 78600 Maisons-Laffitte)

**RETOUR DES DOSSIERS AU PLUS TARD LE 25 FEVRIER 1990**

# CLUBS & ASSOCIATIONS

## FRANCE

■ **Cannes**. *Les Trois Cercles* vous proposent de vous retrouver les vendredis soir et les samedis après-midi à la MJC Picaud, 23 av. du Dr. Picaud. On joue aux grands classiques du jeu de rôle mais aussi aux nouveautés comme Athanor, Hawkmoon, Cyberpunk etc. Tél : (16) 93.39.69.38.

■ **Colmar**. *Les Compagnons d'Elendil* se réunissent chaque samedi à 14h au 43 rue du Logelbach (dernier étage), 68000 Colmar. Renseignements : (16) 89.23.50.67. chez Armand Buckel.

■ **Compiègne**. *Le Centaure Bleu* est le club de l'association Artifices. On joue à AD&D, Cthulhu, Maléfices, Heroika, Diplomatie. Adresse : 6 avenue Thiers, 60200 Compiègne. Tél. : (16) 44.40.19.40.

■ **Creil**. Le club *Crystal Noir* est à la recherche de bonnes volontés pour son fanzine et son jeu de rôle. Contact : CCN, 1 rue Alphonse Daudet, 60100 Creil.

■ **Epinay sur Sénart**. Venez jouer au *Lotus Noir*, tous les samedis de 14h à 23h, au Chalet de la Mairie. Au programme : RQ, AdC, C&S, 3 Mousquetaires, Civilisation, Pax Britannica. Tél. : François au (1) 69.00.30.02 en soirée.

■ **France**. Le club *Europa France* existe depuis le 1er janvier. Il fait partie de l'association internationale des joueurs d'Europa. Son président est Didier Rouy, le président du Cercle de Stratégie. L'inscription est de 100 F (plus 50 F de frais divers) et doit être adressée à Jeux Actuels, B.P. 534, 27005 Evreux. La qualité de membre du club donne droit à : recevoir pendant un an la revue américaine *The European News* (TEN), recevoir la *Lettre de Jeux Actuels* qui sera un complément de TEN (traductions d'articles, articles français, etc.), acheter à un prix club les jeux Europa et les aides de jeu publiées par GR/D, participer à des tournois (dont un match France/U.S.A. par équipe), jouer par correspondance.

■ **La Valette**. Le club du *Cercle de l'Aurore* existe. Renseignements auprès de Patrick Braun, résidence Le plein soleil, F1, 83130 La Garde. Tél : (16) 94.42.43.65 chez David (aux heures des repas).

■ **La Ville du Bois**. Le club *Hocus Pocus* existe depuis 1987 dans un établissement scolaire mais s'ouvre à l'extérieur et vous permettra de pratiquer les jeux de rôle, wargames, jeux de plateau et échecs. Ouvert le vendredi soir ou samedi après-midi. Renseignements à Hocus Pocus, B.P. 61, 91620 La Ville du Bois.

■ **Moneteau**. *L'Esprit Vagabond* est un club de jeux de rôle et de plateau. On joue le samedi soir à partir de 20h30 au Foyer pour Tous, rue d'Auxerre, 89740 Moneteau.Tél. : (16) 86.40.66.26.

■ **Nancy**. *La Fondation Runique* est un club de jeu de rôle ouvert tous les samedis (sauf fériés) de 14h à 19h. Adresse : MJC St Epvre, 14 rue du cheval blanc, 54000 Nancy. Tél. : (16) 83.35.57.74.

■ **Paris**. Le club Les Paladins Fougueux n'existe plus.

■ **Poitiers**. Le club *Arkham* regroupe des joueurs de l'Appel de Cthulhu, férus de théâtre et de littérature fantastique. Ils organisent des grandeur-natures dans un manoir une fois tous les quatre mois environ. Contact : F. Tournadre, 21 place St Simplicien, 86000 Poitiers.

■ **Salon de Provence**. Le club de jeux de simulation *Oniria* succède au club Game. Il est à la MJC de Salon de Provence. Renseignements auprès de Frédéric Bouffier au (16) 90.42.79.11.

■ **Sarrebourg**. *La main occulte* regroupe des joueurs de JdR et jeux de plateau les samedis soir, au Centre socio culturel « Expression Libre », section jeux de rôle (entrée sud). Tél : (16) 87.23.67.94.

■ **Strasbourg**. Le club de *l'Ordre Crépusculaire des Rognons Maudits* (O.C.R.M.) rouvre ses portes au Lown Tennis Club, rue de Wacken, à Strasbourg. On pratique jeux de rôle, jeux de plateau et wargames le mercredi et le samedi à partir de 20h30. Renseignements au : (16) 88.35.64.12.

## BELGIQUE

■ **Bruxelles**. L'association *Les Dieux Drôles*, qui pratique les jeux de simulation et fait un fanzine, s'ouvre à toutes les bonnes volontés. Dieux Drôles, 147 rue du croissant, 1060 Bruxelles. Tél. : 539.37.61.

■ **Beyne-Heusay**. *La Guilde des Aventuriers* est installée dans la salle de réunion (1er étage) du hall omnisports Edmont Rigot, 19 rue du Heusay, 4610 Belgique. On joue le vendredi soir et le samedi après-midi à plus de 30 jeux de rôle, à des wargames et jeux de plateau. Renseignements du lundi au jeudi après 17h au 041/64.55.79.

■ **Remicourt**. *La Guilde du Tumulus* vous propose des jeux de rôle, de plateau, des wargames, les vendredis et samedis. Adresse : 85 rue de la Résistance, 4350 Remicourt. Renseignements auprès d'Albert au 019/54.49.12 ou Bernard au 019/54.44.14.

## LUXEMBOURG

■ **Hagen**. Le club de jeu de simulation *TimeLords* se réunit au nouveau centre culturel de Steinfort. Renseignements chez TimeLords Publications, 11 Op Echelter, L-8366 Hagen, Luxembourg. Tél : 39.95.36.

# INITIATIVES

## Ø ZONE

• Le groupe Ø ZONE fait du rock, la musique est dans le genre heavy français et le chant plutôt Indochine (eux se prévalent plutôt de Marillion et de Police, mais comment parler de musique sans la faire entendre). Mais son intérêt est de proposer un « concert dont vous êtes le héros ». Lors du concert, le chanteur raconte une histoire, à la manière d'un « livre dont vous êtes le héros » et donne le choix de la suite au public. Chaque choix fixant le morceau suivant. Il y en a 10 par concert. Si ce groupe ne révolutionne pas le rock des eighties, il peut être très sympa de l'inviter dans le cadre d'une manif ludique. Contact : Groupe Ø ZONE, Mr Christophe Loupy, GC 2000 Management, 44 rue du 11 novembre, 45400 Les Aubrais. Tél : (16) 38.51.20.22.

## ESCURIAL

• Ce projet est né du rapprochement entre jeu de rôle et théâtre. *Escurial* est une pièce de Ghelderobe, jouée par la troupe des 3 Gobbi, mettant en scène un roi et son bouffon. Elle est devenue une pièce-jeu, avec un arbitre. Pour prendre toute sa dimension, elle doit être représentée devant des joueurs potentiels, durant une convention de jeu de rôle ou un grandeur-nature. Pour tous renseignements et précisions : Les 3 Gobbi, 10 rue des Trois Conils, 33000 Bordeaux. Tél. : (16) 56.48.20.32.

La liste des clubs
**3615 CASUS**
rubrique CLU

# BOUTIQUES

## PARIS

Le département du **Virgin Megastore** (sur les Champs Elysées) organise le 13 février une animation médiévale (déguisement) et une dédicace d'auteurs de jeux français (Croc, Siroz Production et d'autres...).

## PARIS

La librairie **Actualités**, spécialisée dans la SF et les comics se met aux jeux de rôle avec notamment un rayon de jeux et de revues d'occasion. Librairie Actualités, 38 rue Dauphine, 75006 Paris. Tél. : (1) 43.26.35.62.

## PARIS

Les bouquinistes se mettent aussi aux jeux de rôle et vous pouvez tomber sur Tunnels & Trolls ou Traveller en faisant les quais de la Seine. Promenez-vous donc le week-end (et parfois la semaine) sur le Quai des Grands Augustins, face au n° 49 (à côté du café Lapérouse).

## PARIS

Une boutique **Replica** va ouvrir au 14 rue des Ecoles vers le 15 février. On y trouvera, dans un cadre médiéval, des répliques d'armes anciennes mais aussi tout un mobilier médiéval (fauteuil Dagobert, tapisseries, etc.). Les cinéphiles reconnaîtront le mobilier du château où est enfermé Indy dans La dernière croisade.

## AUCH

**Autres Mondes** est une société de diffusion de jeux de simulation. Elle est animée par des joueurs et propose de vendre des jeux à tarif préférentiel par correspondance. Contact : Autres Mondes, Zone Industrielle n° 2 Est, B.P. 2, 32001 Auch Cedex. Tél. : (16) 62.63.13.22.

# Association des Clubs de France: qui, quoi, comment!

**Il y a quelques mois, ACF venait nous faire part de son existence et surtout de ses idées. On tailla en dernière minute un coin dans les news afin de vous donner tout de suite l'essentiel de l'information. Mais leurs projets sont vastes et leur démarche hardie. Pour en dessiner les grandes lignes, nous avons interrogé le président d'ACF, William Milliat.**

***CB: Quelles sont vos directions?***
ACF est née de l'idée qu'une structure nationale de soutien du jeu serait idéale pour les joueurs ET les professionnels. Si nous marchons dans la même direction, nous obtiendrions tous des avantages considérables, un écho national et d'une ouverture internationale. ACF a été créée pour que toute personne évoluant dans le domaine des jeux de simulation trouve un support national et une aide réelle. Chercher les gens de talent, aider les créateurs, améliorer les conditions de jeu des adhérents, et faire parler du jeu dans les médias sont nos priorités.

***Qui s'occupe d'ACF?***
Le projet vient d'un groupe de passionnés disposant de temps libre, aux aptitudes individuelles complémentaires. Des étudiants, bien sûr, mais pas QUE des étudiants. Au fur et à mesure de sa constitution, de nombreuses personnes sont venues prendre part à ACF.

***Les guildes?***
Oui, très vite, des responsables de fédérations se sont proposés pour remplir les fonctions de président ACF régional. C'est le cas d'Olivier Guillo pour la guilde de Picardie, de Christophe Favier pour la guilde Flandre-Artois et d'autres qui nous rejoignent... Chaque fédération régionale dispose d'un siège au conseil d'administration.

***Et les régions encore privées de fédération?***
Nous aidons les clubs de ces régions à s'entendre pour créer leur propre fédération, comme déjà sur le sud, le Sud-Ouest et la région parisienne. J'en profite pour dire aux clubs non fédérés qui désirent une représentation nationale de ne pas hésiter à nous contacter.

***Justement, quelles relations avez-vous avec les clubs?***
Les clubs adhérents participent à l'élaboration des projets lors des assemblées générales (où un représentant par club est attendu) ou votent par correspondance sur des propositions mineures ou d'urgence. L'association peut leur fournir une aide logistique pour les tournois, des scénarios, de la publicité, des subventions, la possibilité de s'exprimer et de prendre des contacts par l'intermédiaire du journal d'ACF. Un championnat permanent devrait être mis en place à partir du fameux Jet d'Or de Vitrolles en février.

***Et les isolés?***
Les adhérents individuels, de leur domicile, pouront faire partie d'un club d'envergure nationale, recevoir des scénarios, aides et matériel de jeu, le journal d'ACF à un prix modique (et participer à son élaboration), auront la possibilité de participer aux concours ACF mensuels, de jouer par correspondance, et d'obtenir des bourses pour les grands trajets occasionnés dans le cadre du Championnat de France de Jeux de Rôle. Dès février leur carte de membre leur permettra d'obtenir des réductions, ou d'entrer gratuitement dans les salons et tournois annexes qu'ACF organisera en province à partir de mars.

***Parle-nous du journal d'ACF***
Son nom devrait se décider d'ici février. Tous les membres sont invités à s'y exprimer, sous forme d'articles, nouvelles, scénarios, aides de jeu, dessins, dossiers présentant un projet de jeu ou autre. Sur les cent pages, plusieurs seront réservées aux guildes ou clubs qui désirent présenter leurs tournois passés ou à venir de façon complète et chaleureuse : un bon support à l'information, complémentaire des revues professionnelles qui ne peuvent s'attarder sur certaines rubriques. Le rédac'chef est Philippe Khan, de l'association Polystyrène.

***Parlons du championnat. Casus n'organise pas de tournois de jeu de rôle, qui nous semblent arbitraires. Comment conçois-tu la viabilité du rôle et de la compétition?***
Le championnat est organisé grâce à la collaboration des fédérations régionales et de clubs. Le but n'est pas la compétition en elle-même, mais de montrer à tous que les joueurs peuvent réaliser un projet à l'échelle de l'Hexagone. L'infrastructure mise en place vise à leur permettre d'apprécier la qualité des scénarios proposés (plutôt que de se déchirer pour la compétition) et de s'amuser ; la possibilité de gagner l'un des nombreux prix venant en plus. Le championnat doit également montrer à ceux qui regardent ce jeu d'un œil mauvais ou indifférent, qu'il existe une unification des structures régionales et que la pratique des jeux de simulation n'est pas une activité marginale, mais plutôt celle de la nouvelle génération. La finale du championnat coïncidant avec le Salon ACF de novembre 90, ce sera une autre occasion pour promouvoir notre passion ludique dans la presse nationale.

***Dans cette optique, ce sera profitable au jeu. Mais quels seront vos critères de jugement?***
Sachant que les scénarios sont spécialement axés sur le « role playing », avec des personnages fouillés, le système de notation est le plus objectif que nous ayons trouvé. Ces critères, qui seront communiqués à tous les participants, ont été élaborés avec l'aide des guildes. Le système de règle sera celui de Chaosium (et plus particulièrement celui de Cthulhu avec quelques adaptations).

***Pour conclure, que prévoyez-vous dans le futur?***
Dans un futur proche nous allons essayer, avec les clubs concernés, d'établir un calendrier de tournois afin d'éviter qu'un même jour ne se déroulent plusieurs rencontres. A plus long terme de nombreux projets restent à concrétiser avec les fédérations et les clubs.
Tout dossier ouvert sera traité avec précaution et Casus Belli est invité à participer à tous les conseils d'administration !

Le Barbare Déchaîné présente




# Tous des génies: le Concours Une Page

Cela faisait quelques mois que j'hibernais tranquille (c'est plus pratique d'hiberner en automne, il fait moins froid) quand des bruits désagréables ont commencé à me chatouiller l'oreille, du genre sonneries de téléphone laxatives.

«*Dring... Allô Casus, pourquoi ne dites-vous pas du bien de mon jeu? Je vous ai pourtant envoyé une critique écrite par moi-même qui disait qu'il était génial. Quoi! Vous attendez de voir au moins une photocopie des règles? Vous n'êtes pas sérieux et vous êtes des méprisants*».

«*Dring... Allô Casus Belli, voilà j'édite un jeu superbe, et je voudrais que vous en disiez beaucoup de bien. Si vous dites qu'il est génial, je passe de la publicité dans votre magazine. Comment? Vous voulez donner le jeu à tester à quelqu'un? Et être libre de vos critiques? Il y a d'autres journaux qui sont plus compréhensifs. Je ne vous dis pas au revoir mais adieu...*»

Une fois réveillé par ces bruits de bas étage, qui finalement ne me concernaient que moyennement, je me suis mis à éplucher le courrier des lecteurs: «Vos scénarios sont nuls... Casus ne fait plus rêver... Ah vivement de l'imagination... Trop longs vos scénars... Pas intéressantes vos aides de jeu...»

Je me suis énervé quelques minutes, le temps de tchernobyliser quelques dizaines de generstealers (j'aime bien pratiquer la culture physique en réfléchissant, *mens sana in corpore sano*) et de me rendre compte que vous aviez peut-être raison.

Et puis, j'en ai un peu soupé de la critique et de la démolition à tout crin, surtout quand quelques abrutis viennent ensuite me dire: «Vazy Barbare, fouzy sur la gueule, mordzy l'œil». C'est gentil mais c'est profondément et presque incurablement débile.

J'ai donc décidé, après en avoir convaincu la rédaction (N.D.L.R: nous cherchons actuellement du mastic et du plâtre en grande quantité) de lancer un concours constructif, intéressant j'espère, et surtout non élitiste. Voilà en quoi il consiste.

Vous allez vous-même réaliser une page de Casus Belli composée comme suit: un titre — des dessins ou des plans — du texte.

Le but pour vous est de remplir cette page avec quelque chose d'intéressant. Pour ne pas vous cacher ce qui m'intéresserait le plus, c'est un scénario complet en une page, car c'est quelque chose sur laquelle la rédac planche depuis pas mal de temps et ne trouve pas d'idée satisfaisante (ils sont trop bêtes, peut-être pourrez-vous faire mieux?). Mais en fait, votre seule obligation est de faire rêver et de donner de la matière à une aventure. Alors pourquoi pas la description d'un lieu et de ses habitants, d'une région avec quelques instantanés, un plan de donjon avec une histoire originale? Et surtout, tout ce qui vous passe par la tête...

Vous n'êtes pas obligé de faire référence à un jeu précis, tout comme vous pouvez pondre une idée pour la version 3.2 de Matutu & Volovolo. Le principal est que le lecteur, en voyant votre page, ait envie de s'en servir aussitôt pour faire jouer un scénario.

## Les conditions

Votre texte devra être dactylographié. Vos dessins et vos plans doivent être lisibles mais n'ont pas à être «professionnels». Vous devez aussi donner une idée de la présentation finale de votre page. Pour vous aider, nous vous donnons un texte de mille signes déjà composé (en typographie, un signe est une lettre, une ponctuation ou un espace). Utilisez comme modèle de page n'importe quelle page de Casus Belli présentée en trois colonnes. Vous n'avez pas à être très précis mais essayez quand même de faire quelque chose de correct, c'est-à-dire n'oubliez pas que les plans doivent être lisibles (même s'ils sont petits) et qu'un titre doit figurer en haut de la page.

## Les récompenses

Comme pour une fois c'est moi qui organise un concours, pas de récompense au «meilleur», au plus «beau», etc. Les envois les plus intéressants seront effectivement publiés dans Casus Belli, mais de la même manière que les textes reçus toute l'année quand ils semblent intéressants à la rédaction. Bien sûr, ils seront rétribués aux conditions normales de Casus Belli (pour 600 F environ — un peu plus si nous reprenons aussi les dessins ou les plans originaux —, ce qui vous permettra d'acheter quelques jeux vous-même, ou d'offrir des cadeaux à vos grands-parents). De toute façon, ce n'est pas moi qui en déciderait mais la rédaction (peut-être bien que je donnerais un avis «musclé» malgré tout si un envoi m'a vraiment plu).

Par contre, toutes les lettres qui attireront mon attention, que ce soit par l'effort fourni, l'originalité, l'humour, bref, toutes celles qui ne se foutront pas de ma gueule, recevront une sérigraphie format raisin (très grand quoi!) d'une planche originale du Banni (parce que je vous connais petits malins, prêts à envoyer un torchon juste pour recevoir un cadeau). Cette planche sera celle publiée dans notre prochain numéro, à l'occasion du 10e anniversaire de Casus Belli. Il y aura seulement 40 exemplaires de tirés, signées par Monsieur Coucho et le mystérieux moi-même. Je lirai toutes les pages envoyées, et c'est ma pomme qui donnerai les récompenses. Pas de comité de lecture, de tribunal à quarante jurés, d'analyse par ordinateur. Qu'il reste au moins encore un semblant de dictateur sur cette Terre.

Bon histoire de ne pas terminer sur des c..., le concours est ouvert dès maintenant, les envois intéressants commenceront à être publiés à partir de mai (mais je pense plutôt que ce sera vers juillet) jusqu'à la fin de l'année. Vous avez tout le temps que vous voulez pour faire vos envois. Alors pas la peine de vous presser et faites plutôt du bon boulot. De toute façon, je ne commencerais à distribuer des sérigraphies qu'à partir du mois d'avril. Attention quand même, je n'en ai que 40 à offrir.

Le concours est ouvert à tout le monde, même aux collaborateurs réguliers de Casus Belli, qu'ils ne viennent pas me demander un lot en passe-droit, ils n'ont qu'à travailler.

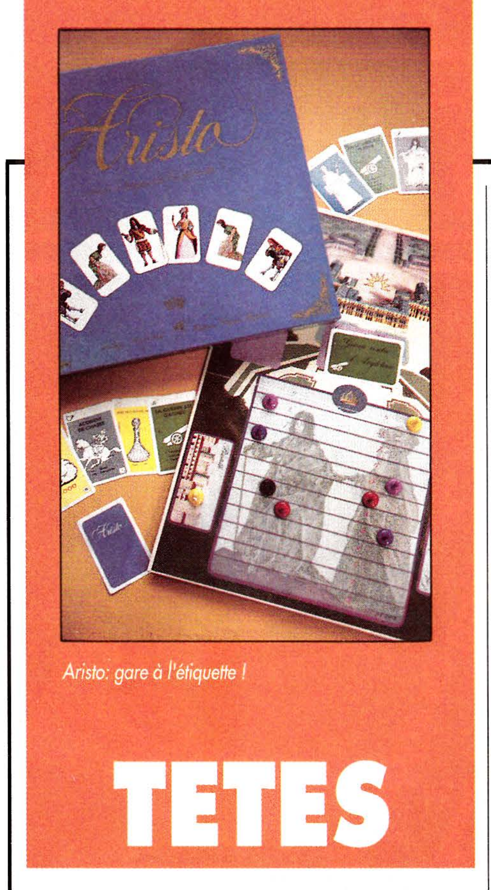
Dernière précision, l'adresse: Concours Une page Le Barbare, aux bons soins de Casus Belli, 5 rue de la Baume, 75008 Paris.

Le Barbare

## Les mille signes

Les aventuriers arrivent devant une porte fermée, après avoir traversé un long couloir mal éclairé. La serrure de la porte est piégée. Elle s'ouvre en la poussant. Derrière la porte il y a un gros monstre et un petit coffre. Après avoir tué le monstre, ils ouvrent le coffre et trouvent un gros trésor. Au fond de la salle il y a un porte qui donne sur un couloir.

Après avoir traversé ce nouveau couloir éclairé par des torches, les aventuriers arrivent devant une porte fermée. La serrure de la porte n'est pas piégée. Elle s'ouvre en la tirant. Derrière la porte il y a un petit monstre et un gros coffre. Après avoir tué le monstre, ils ouvrent le coffre et trouvent un petit trésor. Au fond de la salle, il y a deux portes. Sur l'une des deux portes est inscrit «Celui qui la franchit meurt», sur l'autre «Celui qui la franchit vit». La première porte donne sur un profond précipice caché par une illusion de couloir. La deuxième porte donne sur un couloir caché par une illusion de précipice.



Aristo: gare à l'étiquette !

# TETES D'AFFICHE

*A nos lecteurs : vous le savez comme nous, il est quasiment impossible de juger un jeu de rôle ou un wargame sans l'avoir pratiqué longuement. Néanmoins, notre vocation est de vous informer le plus rapidement possible du contenu et de l'intérêt des jeux. C'est là l'objectif de la rubrique Têtes d'Affiche, vous donner le plus rapidement possible des informations grâce à l'avis éclairé — nous l'espérons — de spécialistes. En aucun cas il ne s'agit d'une critique détaillé et exhaustive des jeux (comment pourrions-nous le faire en trente lignes ?).*
*V.F. : jeu en français dans le texte ; V.O. : écrit en étranger.*

## ARISTO V.F.

### Le jeu de Monsieur est avancé

Aristo est un jeu de société amusant, pour toute la famille, les amis, petits et grands, tout en étant quand même plus intelligent que Trivial Pursuit. Ne cherchez pas ici de grands principes simulationistes ou vingt scénarios. Il y a une règle, un plateau de jeu, des pions, des cartes, de l'argent, des dés.
Chaque joueur incarne un (ou une) noble dans l'entourage du Roi Soleil, son but étant d'amasser un magot de 50 000 livres en pratiquant une cour éhontée. Premièrement, créer un personnage : on choisit son sexe, un nom, on pioche six cartes permettant de faire des choses mesquines à ses adversaires, on tire un parti (anglais, espagnol ou hollandais) puis la cote que l'on a auprès du Roi et de la Reine (qui peut varier de -2 — la disgrâce —, à 9 — les favoris).
Le jeu de la carte (favoriser ses adversaires ou soi-même, les désavantager) et des dés (profiter de sa cote pour demander des faveurs au Roi ou à la Reine, comme un mariage avec un autre personnage par exemple) forment le cœur du jeu et ne dépayseront pas les amateurs de jeux de société, même si certaines cartes nécessitent de recourir à la règle pour bien en comprendre la finalité. Le plus original est plutôt l'esprit du jeu, c'est-à-dire l'étiquette. A chaque tour, un joueur est chambellan et surveille le langage autour de la table. On ne doit pas se tutoyer, on doit s'appeler par sa qualité, sa dignité, son titre de noblesse, son nom, et enfin sa charge (par exemple Monsieur le Baron de Casus, secrétaire d'État à la Guerre), toute erreur étant sanctionnée financièrement. Quant on sait qu'à la mort d'un personnage, on fait entrer son neveu (ou nièce) en changeant de sexe, les confusions entre Monsieur et Mademoiselle, le suivi des charges (qui changent souvent en un seul tour), l'étiquette devient un vrai casse-tête.
Un reproche que l'on peut faire lors d'une première partie d'Aristo est la prépondérance de la chance quant on a la cote auprès de ses Majestés. Il faut alors redoubler de diplomatie, échanger ses cartes contre des faveurs et surtout, ne pas oublier que le Roi peut mourir d'une (malencontreuse) blessure à la guerre ou à la chasse. Et quand le Roi est mort... Vive le nouveau Roi !

**Pierre Rosenthal**

*Jeu de plateau édité par les Editions Dragon Radieux. Prix indicatif : 245 F.*

# jeux de rôle

## AVENTURIERS V.F.

### Les fifties au regard d'acier...

La plupart des jeux, même en retard, paraissent un jour. Aventuriers est le premier jeu de rôle à *apparaître* progressivement ! Au moment où j'écris, seuls les possesseurs d'Amstrad CPC peuvent se le procurer, alors que quand vous lirez ces lignes, les versions Amiga et Atari seront parues ou imminentes, suivies plus tard de celles pour IBM et Macintosh. Mais Aventuriers n'est PAS un jeu informatique. C'est un jeu de rôle classique et comme il faut, il est simplement publié sur disquette et non sur papier...
L'aventurier dont il est implicitement sujet ici n'est pas l'Homme au chapeau, mais son prédécesseur dans le temps et successeur dans l'histoire, chanté par Indochine : Bob Morane. Nous voilà transportés dans les années 50, mélange de joie de vivre de l'Après-guerre et d'invention de la Guerre froide, époque des Dakotas et des 403, des barbouzes et des nazis rescapés ourdissant leurs vengeances, affluence de soucoupes volantes dans nos cieux, confiance en des lendemains radieux grâce à la Science et à la Technique, et donc apogée du Savant Fou.
Au service de cette époque romanesque, un système à base de huit Caractéristiques plus les cinq sens, et de Métiers, d'où découlent un quota de points et des bonus spécifiques, à répartir entre une bonne soixantaine de Compétences, exprimées en pourcentages. Sur cette base simple se greffent diverses règles spécifiques (KO, combat sous l'eau, effets des armes, de l'électricité, etc.) qui plairont aux amateurs de précision, à condition qu'ils assurent en calcul mental. L'automobile devient presque un personnage joueur, avec ses règles de poursuite, sa localisation personnalisée et les pannes et effets des accidents qui en découlent. De nombreuses tables complètent l'information du Maître d'Aventure : objets et prix, PNJ, maladresses... Puis place à l'aventure avec deux scénarios.
L'édition sous forme de disquettes (accompagnées de la feuille de personnage) va-t-elle offrir une nouvelle voie à l'auto-édition ? Cette idée originale de Laurent Ryder lui permet de fournir à la demande une version du jeu toujours mise à jour. Et on appréciera la création semi-automatique du personnage (dont les talents, après répartition des points, « interagissent »). Par contre, la version testée (Amstrad CPC) ne permet que du texte au kilomètre, et coupe certains tableaux. Le MJ aura vite besoin de se faire une (longue) sortie, qualité imprimante... Une opinion à revoir sur les versions de machines plus performantes.

**Didier Guiserix**

*Les Aventuriers : un jeu créé et publié par Laurent Ryder. Deux disquettes et une feuille de personnage. 150 F, par correspondance auprès de Laurent Ryder, 12 av Junot, 75018 Paris. Pour Amstrad CPC, et à partir de février pour Amiga, puis Atari.*

## ROLEMASTER V.F.

### Rolemaster en novembre, Noël en décembre !

Après JRTM, le nouveau jeu de rôle traduit par Hexagonal ne pouvait être que celui-ci (le titre restant inchangé). Rôlistes savants, maîtres pointilleux et autres adeptes des chiffres et des calculs, si jusque-là vous avez pu méconnaître ce jeu, si vos lacunes dans la langue d'outre-Manche étaient restées un obstacle insurmontable à sa pratique, alors sachez que l'obstacle est franchi. Au premier coup d'œil, la boîte de la version française, traduction fidèle de la deuxième édition américaine semble moins épaisse (et elle l'est), mais son poids lui n'est pas loin d'être le double... La raison en est que les trois manuels qu'elle contient ont gagné en taille. Résultat, une boîte moins grosse, mais mieux remplie. Qu'il s'agisse du Manuel des personnages et des campagnes, du Manuel des sorts ou du Manuel des combats, l'ensemble des règles reste cependant presque identique à l'édition précédente : simple et logique pour les uns, injouable pour les autres. Le grand changement tient à la mise en page : les textes sont plus aérés et écrits plus gros, les illustrations moins rares et

plus dans le ton. Rien de neuf donc pour les habitués si ce n'est le petit fascicule de correspondance des sorts anglais-français, qui leur permettra une transition sans problème si besoin est. A prendre ou à laisser, mais à ne plus ignorer.

**Edouard Blanchot**

*Jeu de rôle à thème médiéval fantastique, édité en français par Hexagonal. Prix indicatif : 280 F. Pour plus de détails sur l'univers de Rolemaster, consulter le Portrait de famille p.30.*

## ALTER EGO V.F.

### Beurre et ordinaire !

Voici un bien étrange bébé. Ce jeu de rôle de science-fiction a été conçu par des passionnés de jeu de rôle et de space opera. Qualités et défauts s'y entremêlent de telle sorte que cette première approche ne peut en être que fragmentaire.

Tout d'abord, le matériel. Il s'agit d'un classeur de 204 pages noir & blanc avec de nombreuses illustrations. La qualité de réalisation (maquette, écriture, dessins) est moyenne, s'adressant de toute façon plus à des joueurs qu'à des esthètes. Le style est honnête, avec un humour potache et des «privates jokes» qui désarçonneront ceux qui ne sont pas déjà rôlistes. Par contre, l'idée de proposer une feuille de personnage par type, avec le rappel des calculs est bien venue. On a essayé de tout expliquer à des néophytes mais quelques passages sont parfois ardus.

Quant au contexte, en voici un résumé personnel et succinct. Nous sommes aux alentours du XXVe siècle et les voyages dans l'espace sont monnaie courante (même si la vitesse supraluminique n'a pas encore été découverte). L'humanité est sensée être dirigée par un conseil qui de fait n'a pas beaucoup d'autorité, ce qui explique que les divers clans en font chacun à leur tête. Ils regroupent la majorité des humains et se divisent en : Alter Ego (des jumeaux pilote/astrogateur, faisant office de super agent secrets, communiquant télépathiquement grâce à un extraterrestre : la gernaute), Argo Nautes (syndicat du crime), Astro Nautes (pilotes en tous genres), Cyber Nautes (gardes du corps, combattants), Docto Nautes (savants, ils sont PNJ), Interco Nautes (Police), Secto Nautes (missionnaires religieux), Techno Nautes (techniciens divers). La technologie est assez avancée puisque les communications par supra-ondes existent ainsi que les androïdes, les répliquants, et que l'on sait prolonger la vie (à grand prix) jusqu'à 400 ans. Le jeu contient une foule d'objets technologiques, armes, vaisseaux, armures, etc.

Le système de simulation est basé sur les pourcentages pour les caractéristiques et les talents. Une fois le personnage créé, la plupart des actions se résolvent sans problème (comme pour les jeux Chaosium). Par contre, si le combat est peut-être réaliste et efficace (nous n'avons pas eu le temps de le tester en détail), les trois pages d'exemple pour détailler un tour de jeu ne sont pas de trop, et un tableau mieux fait des actions possibles par rang (un tour d'action est décomposé en 9 rangs) ne serait pas du luxe.

La grande originalité du jeu est d'obliger certains clans à jouer en binômes complémentaires (les Alter Ego) ou antagonistes (les Secto Nautes), la mort de l'un des deux personnages entraînant la mise à la retraite du coéquipier. Autant dire que la coopération entre les deux joueurs doit être forte.

L'aspect le plus gênant est le contexte. Les auteurs se sont amusés à bâtir des explications pseudo-politiques et pseudo-scientifiques, à la Rika Zaraï. Souvent gratuites, mais intimement mêlées à des données réelles et des informations nécessaires au jeu qu'elles parasitent, ces nombreuses aberrations ont de quoi faire mourir d'apoplexie le moindre des apprentis astronome ou physisien (ils le disent eux-mêmes). Si vous êtes jeune étudiant, considérez qu'il s'agit d'un univers parallèle et oubliez tout ensuite, sous peine de tout mélanger en cours...

**Pierre Rosenthal et Didier Guiserix**

*Jeu de rôle et de space opera français édité par D3. Prix indicatif : 200 F.*

## LA TERRE CREUSE V.F.

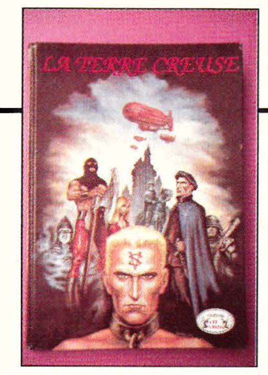
### La paille et la poutre

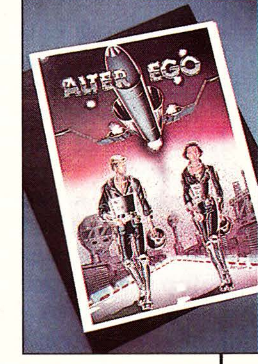
Tout commence courant 88 avec un roman du Fleuve Noir Anticipation, *Svastika*, qui amorce une nouvelle série intitulée *Le monde de la Terre Creuse*. Cette série est actuellement la plus forte vente de la collection. S'inspirant de l'exemple américain (cf. Darksword) un jeu de rôle vient d'être tiré de cette œuvre. On l'attendait en octobre 1988 sous le titre «Svastika, le millénaire noir». Le jeu, renommé «La Terre Creuse», titre beaucoup plus neutre, sort tout juste des presses. Le postulat est qu'en 1945 l'Axe a gagné la guerre grâce à l'arme nucléaire, écrasant les U.S.A. Les retombées, la «mort silencieuse», décimèrent la population. Près de mille ans plus tard, les alliés d'hier sont devenus des ennemis et le niveau de civilisation est semblable à celui de la fin du Moyen-Age. Le mythe de la Terre Creuse, mythe purement germanique et réelle croyance nazie, est devenu la cosmologie officielle. Selon ce mythe, nous vivrions sur la paroi interne d'une gigantesque sphère dont le centre serait occupé par le soleil. D'autres terres creuses existeraient à côté de la nôtre et l'on passerait de l'une à l'autre par les pôles...

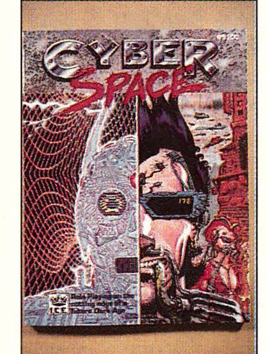
Les règles du jeu sont faciles à assimiler (jets de pourcentage avec bonus malus) et conviennent aussi bien aux débutants qu'aux joueurs confirmés. La création du personnage est bien détaillée, permettant de lui donner une certaine épaisseur. Tout cet aspect du jeu ne justifie ni louanges ni critiques. Une fois de plus le monde prédomine sur les règles et c'est la façon dont les joueurs le percevront qui décidera de l'avenir de la Terre Creuse.

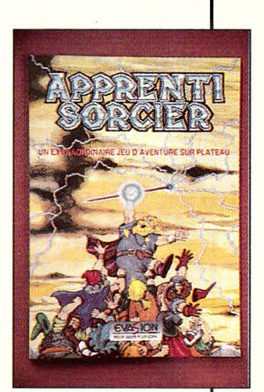
L'Imperium, la seule partie de ce monde décrite dans le jeu, est un régime totalitaire où règne la suspicion, la paranoïa et la délation. Il rappelle cruellement l'Allemagne nazie mais aussi bien d'autres régimes présents ou passés. Dans ce contexte, chaque personnage est libre de choisir son camp.

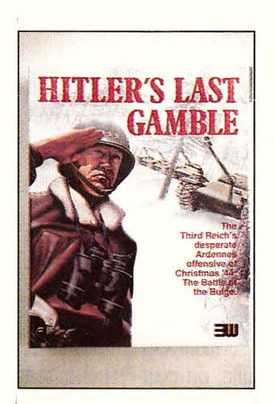
Quelques points communs, trop diront certains, existent entre le monde de la Terre Creuse et celui de

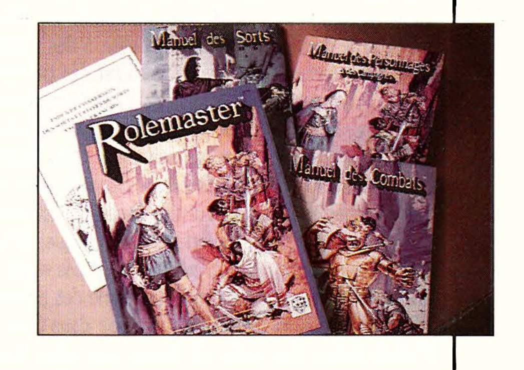


Hawkmoon. A l'instar de l'Amarehk, les U.S.A. sont une terra incognata promise à l'exploration et la colonisation, l'empire du Soleil Levant fait aussi peur à l'Imperium que l'Asia Comunista aux Grandbretons, etc.
Les auteurs du jeu ont voulu rendre le monde plus neutre, moins provocateur qu'il ne l'est dans les romans. La guerre n'a pas eu de réel vainqueur et les termes de sinistre mémoire qui parcourent les romans ont disparu du jeu. Ainsi le Reich a laissé place à l'Imperium.
Perdant toutes ces connotations à forte odeur de soufre, le monde de la Terre Creuse perd également son côté provocateur et en devient presque banal. Trop banal au regard des autres mondes médiévaux fantastiques de jeu de rôle tel Warhammer, Stormbringer, Hawkmoon ou même RuneQuest. Si banal qu'il serait ridicule de vouer ce jeu aux gémonies simplement à cause de son axiome de départ. Se serait voir la paille et ignorer la poutre...

**Pierre Lejoyeux**

*Jeu de rôle en français édité par Les Silmarils. Prix : 159 F.*

P.S. : l'éditeur nous signale l'errata suivant.
Page 12. Tout en bas, le salaire hebdomadaire est multiplié par 50, pas par 500. Page 19. Pour le calcul de l'Encombrement, la formule est DEX + CON + (FOR x2) ; pour l'Energie, la formule est VOL + CON + (MAG x 2).

## CYBERSPACE V.O.

### Copy TG : Cyberpunk ; ICE : Cyberspace

Cyberspace est le troisième jeu de rôle sur le thème cyberpunk à paraître aux États-Unis. Rappelons rapidement les bases d'un tel univers : la Terre dans peu de temps, les corporations (terme poli et américain pour ne pas dire les multinationales, ce qui est un mot communiste donc obscène) détiennent le pouvoir financier et politique, les drogues sont utilisées couramment, on peut se « câbler » des extensions cybernétiques (programmes d'apprentissage, réflexes surmultipliés, membres et perceptions améliorés). Enfin, on peut brancher son cerveau directement sur les réseaux informatiques et y intervenir (un peu comme dans le film *Tron*).
Si je fais ce court rappel c'est que Cyberspace est la copie presque conforme du jeu Cyberpunk. En effet, même si le thème est similaire et oblige à des points communs, certains aspects (background des personnages, présentation des univers de l'interface, fiches des corporations) ont l'air quasiment plagié. Les principales différences sont les suivantes : les règles employées sont celles simplifiées de Space Master, et chaque chapitre est un peu plus fouillé (historique, implants cybernétiques, interface informatique, véhicules, corporations). A mon avis tout n'est pas valable, en autres la vision de l'informatique digne des années 50 (mais elle était aussi très mauvaise dans Space Master) mais le tout reste une bonne alternative pour ceux qui aiment le système de simulation I.C.E.
Actuellement, pour avoir le meilleur jeu cyberpunk, il faudrait prendre le background de Cyberpunk, le système de jeu de Shadowrun et piocher les éléments technologiques dans les trois jeux.
Pour terminer sur un note gaie dans cet univers psychotique, signalons que le courant cyberpunk (en jeu de rôle) a l'air d'être une mine à fantasmes pour les créateurs américains. Shadowrun se flagelle la conscience sur le génocide des Indiens mais encourage le massacre des orcs. L'Europe est limitée à l'Angleterre et à quelques pays latins satellites (genre Italie, Espagne et France). Cyberspace commence son historique par l'explosion d'Ariane IX qui montre l'incompétence de l'Agence Spatiale Européenne. Plus tard on apprend que l'Argentine envoie des bombes sur le Brésil, ce qui permet aux U.S.A. d'implanter une base « pacifique » pour protéger la forêt amazonienne, tandis que Russes et Ricains se castagnent pour s'approprier la Lune. C'est tellement proche du background de MultiMondes que si ce n'est pas inspiré, c'est que les sources de documentation sont les mêmes. Finalement, le seul à peu près « normal » est Cyberpunk, mais peut-être est-ce parce que son auteur est noir ?

**Pierre Rosenthal**

*Jeu de rôle cyberpunk édité en américain par I.C.E. Couverture souple, 208 pages noir & blanc, prix indicatif : 170 F.*

# suppléments

## pour AD&D 2e édition THE COMPLETE FIGHTER'S HANDBOOK V.O.

### Le guerrier, clés en main

Au premier abord, ce supplément au Player's Handbook semblait un peu inutile. La présentation en faux luxe (simili cuir sur le dessus, intérieur bichromie comme le PH) sera reprise pour les autres ouvrages (Wizard, Priest, Rogue) et le distingue des modules courants (le prix aussi).
Tout d'abord, et bien qu'il y ait 124 pages, très peu de règles compliquées y figurent. Ce sont la plupart du temps des petits ajustements que le joueur aura besoin de connaître et dont il fera part au maître de donjon quand il les utilisera. En fait, si cet ouvrage n'était pas en anglais, il pourrait presque faire un supplément pour Simulacres.
Il propose des Warriors kits, c'est-à-dire une liste d'avantages et d'inconvénients, de nouvelles possibilités et de restrictions propres à chaque type de guerrier : Amazone, Barbare, Chevaucheur de bêtes, Berserker, Cavalier, Gladiateur, Myrmidon, Noble guerrier, Héros paysan, Pirate, Samouraï, Sauvage, Gentilhomme de fortune, Guerrier des déserts. Ensuite viennent des conseils de jeu, avec une liste de « personnalités » prêtes à l'emploi (le bravache, le héros taciturne, etc.), un vrai rôliste n'en aura pas besoin mais pour les novices, cela peut ouvrir les yeux sur le fait qu'il existe autre chose que « moi vois, moi tue ». On donne aussi des conseils pour mener des campagnes, et notamment une bonne idée : faire jouer des aventures sans magiciens et presque sans magie, car il faut bien dire qu'à haut niveau, le guerrier se transforme souvent en garde du corps d'un lance-flammes.
Ensuite vient un mélange de règles de combat et de conseils tactiques. C'est bien fait car plus que de nouveaux tableaux ou des règles fouillies, c'est souvent une philosophie de jeu qui est mise en avant, avec la façon de la gérer le plus simplement possible. Enfin, le supplément est complété par une liste de nouvelles armes et des règles plus détaillées sur les armures.
Comme quoi, avec un a priori défavorable, et consacré à la classe que l'on considère parfois comme la plus « bête » d'AD&D, il est possible de faire du bon travail. Espérons que cela sera le cas avec les trois autres classes.

**Pierre Rosenthal**

*Supplément en américain pour le jeu de rôle AD&D 2e édition par TSR. Prix indicatif : 160 F.*

## pour Whog Shrog METAL FANTAISY V.F.

### Whog Shrog : le retour !

Après l'écran du maître de jeu, voici enfin le premier vrai supplément pour Whog Shrog... et c'est plutôt une bonne surprise. Bien écrit, riche en informations intéressantes et bénéficiant d'une présentation correcte, ce livret de 80 pages a tout pour plaire aux fans des Shrogs. Des règles sur les « bots » permettent désormais de créer et de faire s'affronter des robots de toutes formes et de toutes tailles, depuis les robots de plaisir jusqu'aux énormes robots de combat. Un chapitre explique comment créer des « Loks », ces méga-adversaires des Whog Shrogs. Le cœur de Métal Fantaisy est cependant une étude de l'Archipel, une portion de l'univers qui se prête bien aux campagnes. Des descriptions de planètes et des idées de scénarios sont proposées afin d'en tirer le meilleur parti. Ajoutez à cela deux aventures, des créatures, des vaisseaux spatiaux, des drogues, des Loks prétirés, un peu d'artillerie, et vous aurez une bonne idée de ce que contient ce supplément en métal lourd.
Au chapitre des critiques, je regrette juste l'absence de plans de quelques robots géants et de quelques vaisseaux. Ce genre de détail n'est nullement indispensable, mais aurait certainement fait plaisir à pas mal de joueurs. Et puis, même s'il s'agit de second degré, un passage du texte de dos de couverture m'a laissé une impression étrange : « ... pour la première fois, la poésie et l'intrigue romanesque se fondent en une cascade de génie... » (!).
Quoi qu'il en soit, les fans de SF « dure » vont adorer ce supplément, les autres, de toute façon, sont perdus pour la cause.

**Jean Balczesak**

*Supplément pour le jeu de rôle Whog Shrog publié par Siroz Productions. Prix conseillé : 134 F.*

## jeux de plateau

### APPRENTI SORCIER V.F.

**Soyez le héros du plateau**

A la fois jeu de plateau et introduction au jeu d'aventure, Apprenti Sorcier, le premier d'une série promise par Évasion Games, se présente sous la forme d'un livret d'une centaine de pages dans lequel est plié (en quatre) un plateau de jeu en carton très (trop ?) souple.
Imaginez que vous êtes un nain, barbu, poilu et tout, et que votre seule ambition dans la vie (à part de la bière et les naines à profusion...) soit de devenir l'apprenti du grand magicien gris. Pour cela une seule méthode, partir à l'aventure (et en revenir) en ayant résolu une des grandes énigmes du monde connu, en ayant accompli une quête héroïque imposée par le magicien. Bien sûr d'autres nains tout aussi ambitieux que vous sont sur les rangs !
Le principe du jeu est très simple. Un lancer de dé (normal, à 6 faces) vous autorise un certain nombre de points de déplacement. Chaque type de terrain traversé, en fonction de votre équipement, vous en coûte un certain nombre, et vous voilà parti, en déplaçant votre figurine sur le plateau. Première étape, obtenir une « rumeur », un indice à rapporter au magicien, qui vous indiquera votre but final et votre quête (une rumeur = une quête, il y a six rumeurs, donc six quêtes différentes). Seul moyen d'obtenir sa rumeur ou d'accomplir sa quête : explorer un certain nombre de lieux. Chacun est en fait un « lieu dont vous êtes le héros », votre voisin de table vous faisant la lecture et combattant contre vous à la place des monstres rencontrés. Une option de déplacement peut, à première vue, être intéressante. Elle consiste à déplacer le magicien, à son tour de jeu, à la place de son nain, en l'éloignant ainsi d'un éventuel concurrent jugé dangereux. Mais à trois ou quatre joueurs, cela peut très facilement aboutir à une situation de blocage, le présumé nain en avance n'ayant alors plus aucune chance de rencontrer un magicien se déplaçant deux à trois fois plus souvent et plus vite que lui...
En bref, Apprenti sorcier peut constituer une sorte de progression entre les plaisirs solitaires des « livres dont vous êtes le héros » et les vrais jeux d'aventure, plus conviviaux.

**André Foussat**

*Jeu de plateau français édité par Évasion Games, pour 2 à 4 joueurs. Prix : 119 F.*



## wargames

### TURNING POINT STALINGRAD V.O.

**Un défi pour les deux camps**

Turning Point Stalingrad couvre, au niveau du bataillon, les trois premières semaines de cette célèbre bataille, un tour représentant un jour. Le système de Thunder at Cassino (lui-même dérivé de Storm over Arnhem) a subi quelques transformations, essentiellement en ce qui concerne l'échelle. Il reste cependant simple et agréable. La carte représente une vue aérienne de la ville, elle est aux standards Avalon Hill c'est-à-dire très belle. Le jeu « à zones » est ici particulièrement bien adapté aux combats en milieu urbain, et place les joueurs devant les dilemmes des états-majors de l'époque. Les règles simples mais très riches sont en revanche très mal présentées ; cependant, après un coup d'essai, elles ne posent plus aucun problème.
Le jeu en lui-même est fluide et agréable grâce au système « d'impulses » qui tend désormais à se généraliser. Lors d'un impulse, le joueur peut activer tout ou partie de ses forces à l'intérieur d'une zone. Une unité sera « fatiguée » du fait de son activation ou de sa participation à un combat, en défense comme en attaque. Son potentiel de défense est alors amoindri. Le nombre de tours durant lesquels l'unité reste non opérationnelle est fonction des combats auxquels elle a participé (2 tours pour une unité attaquante vainqueur, quatre pour l'unité vaincue).
Par ailleurs, le nombre d'impulses est limité et variable, cette incertitude désagréable plane constamment sur les joueurs... Le mouvement est entravé par les ruines pour les unités mécanisées, et par la présence d'unités ennemies dans les zones adjacentes lors des tours diurnes. Le combat est une des fonctions du mouvement. Attaquant et défenseur font un jet de dés auquel est ajoutée la valeur d'attaque ou de défense, ainsi qu'un certain nombre de bonus/malus, dûs au nombre d'unités présentes en soutien, etc. La différence entre les deux nombres obtenus donne l'issue du combat et le nombre de pertes infligées au défenseur.
Ce système est simple mais terriblement efficace, et les joueurs doivent prendre garde à l'attrition qu'il engendre. L'Allemand règne le jour, grâce à la Luftwaffe, à son artillerie supérieure et à un bonus de combat qui lui est attribué le jour. De nuit, le Soviétique reprend l'initiative, avec notamment le mouvement d'infiltration, qui lui permet de faire traverser à ses forces des zones occupées par l'ennemi. La partie est un véritable défi pour les deux joueurs. Les forces en présence sont épuisées, et ne permettent par l'erreur. L'Allemand dispose du strict minimum pour l'assaut de la ville et n'a surtout pas droit au gaspillage. Il a l'initiative dès le début mais seulement de jour, et la conserver n'est pas évident. Quant au Soviétique, sa situation est extrêmement précaire. Il doit doser avec soin son effort de défense, savoir s'accrocher, savoir se replier.
Turning Point Stalingrad est non seulement un excellent wargame aux qualités ludiques incontestables, mais aussi une simulation très originale.

**Bruno Butaud**

*Wargame en américain édité par Avalon Hill.*

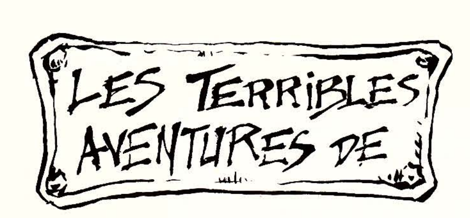
### HITLER'S LAST GAMBLE V.O.

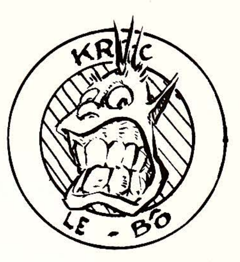
**Voir et revoir les Ardennes**

Danny S. Parker est un drôle de type : un observateur non averti pourrait croire qu'il habite les États-Unis — en fait, il vit depuis quinze ans dans les Ardennes belges, en décembre 1944. Le wargame lui devait déjà deux jeux sur cette bataille des Ardennes que les Américains ont baptisée « Battle of the Bulge ». Le premier, de beaucoup le plus connu, était Battles for the Ardennes, excellent jeu édité jadis par SPI et réédité naguère par TSR. Aujourd'hui, c'est 3W qui publie Hitler's last gamble, fruit d'un immense effort de documentation qui devrait bientôt déboucher sur un livre. D.S. Parker, surnommé « Mr Bulge », a inventé l'ardennomanie !
HLG ressemble beaucoup à son aîné de SPI-TSR. Rien de plus normal : même sujet traité au même niveau opérationnel, échelle semblable (deux tours par jour ; 3, 2 km par hex., un régiment ou un bataillon par pion).
A première vue, la vaste carte en papier n'est pas très jolie, mais relativement lisible (surtout pour une carte 3W !). Les 800 pions et marqueurs, en revanche, sont très clairs ; les blindés sont représentés par toute une variété de superbes petites silhouettes. Un cahier de documentation fournit un récit très précis de la bataille (sans carte, dommage) et surtout l'ordre de bataille complet de toutes les forces en présence.
Les règles tranchent agréablement avec la complexité infernale de la plupart des jeux 3W. Le jeu de base est assez simple, avec une séquence classique pimentée par l'existence de réserves, qui peuvent agir aussi bien en défense (pendant le tour adverse) qu'en attaque. Le jeu avancé ajoute pas mal de choses, et les règles optionnelles apportent une foule de détails, mais tout est toujours expliqué avec clarté (regrettons tout de même le grand nombre de coquilles). Il y a aussi divers scénarios et plein de variantes. Les percées de blindés, la neige, les commandos allemands en uniforme américain, les Tigers que l'on voyait partout, les paras à Bastogne, les réserves de carburant des Alliés, etc. ; absolument tout est prévu, avec chaque fois un commentaire historique et une règle commode. Au total, l'ambiance est très réaliste !
En somme, un jeu très complet, un peu lourd (une heure pour jouer un tour, et il y en a jusqu'à 36 !), mais bien agréable, comme un gros gâteau difficile à digérer, mais savoureux... Les amateurs apprécieront beaucoup, je pense ; ce « Dernier pari de Hitler » est probablement le meilleur jeu sur son légendaire sujet.

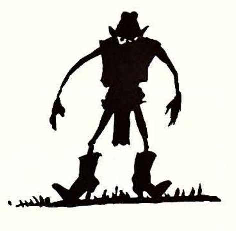
**Frank Stora**

*Wargame en américain édité par 3W.*


LES TERRIBLES AVENTURES DE


KROC
LE - BÔ


IL ÉTAIT UNE FOIS DANS L'EST.



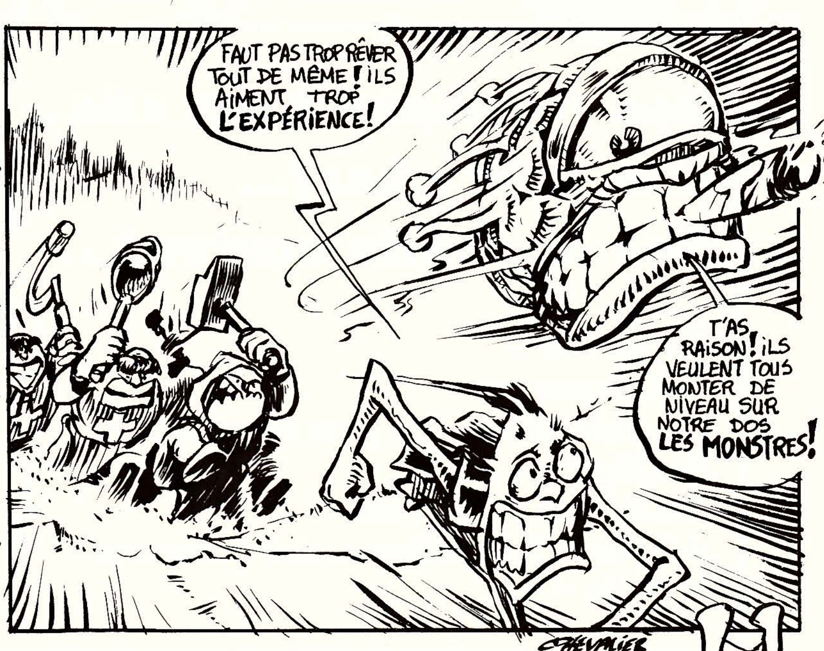

KOBOLD-LAND: CHUTE ET FIN DU CONCATOR MICKEY LE VAMPIRE
LES PEUPLES DES TERRES DU MILIEU SE MOBILISENT. LE VAMPIRE MICKEY ET SA EMME, LA SORCIÈRE LÉNA, SERAIENT TENUS PAR DES CLERCS OSTILES A L'ANCIEN REGIME.
LES NAINS DES MONTAGNES GÈLENT PLUSIEURS MILLIERS DE KILOS D'OR, TRÉSOR DE L'ANCIEN VAMPIRE DÉCHU.
SAURON DÉCLARE: JE N'AI JAMAIS AIMÉ LE VAMPIRE MICKEY!
VIVE REACTION DES PALADINS DE L'OUEST DOUTANT DE LA SINCÉRITÉ DU MAÎTRE TÉNÉBREUX
LE HURLEMENT de GOB CITY
ÇA BOUGE À L'EST
SAURON NE CONTRÔLE PLUS LA SITUATION DANS LES ÉTATS ANNEXÉS DEPUIS LA GUERRE DE L'ANNEAU. (.......)
LES ACCORDS D'ARCANA EN REMIS EN QUESTION?
HOBGOB'-LAND
RÉOUVERTURE DE LA PORTE NOIRE! LES HOBGOBEL REJETTENT EN MASSE LE SAURONISME.


... BEN MON GOB!! QUELLE ÉPOQUE!!
FOI DE BEHOL'...!! LES DIEUX SOMBRES DOIVENT TREMBLER!
FLAP


IMAGINE KROC! ...
ALIGNEMENT LIBRE!!
A BAS L'ARCANA!


POP!
... QU'EST CE QUE C'EST BEAU CE QUE TU DIS MAX!
...SNIF...


Y'EN A DEUX LÀ!!


FAUT PAS TROP RÊVER TOUT DE MÊME! ILS AIMENT TROP L'EXPÉRIENCE!
T'AS RAISON! ILS VEULENT TOUS MONTER DE NIVEAU SUR NOTRE DOS LES MONSTRES!
FIN



ON DEMANDE DES INVESTIGATEURS AUX NERFS D'ACIER !
FRANCESCANO
de notre envoyé spécial:
HORREUR A ARKHAM
LE JEU DE PLATEAU DE
L'APPEL DE CTHULHU
Oui, je désire recevoir "Horreur à Arkham", le jeu de plateau de "L'Appel de Cthulhu", au prix de : 240,00 Fr. (+ 30,00 francs de participation aux frais de port et d'emballage).
Ci-joint mon règlement complet de: 270,00 FR. (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de JEUX DESCARTES, 5 rue de la Baume, 75008 Paris.
NOM:
ADRESSE:
Panique en Nouvelle-Angleterre, des vagues
monstrueuses
sur la région
L'horreur est à
comble et les
prennent petit
possession de
habitants de
Le chef d
lance
désespéré
spécialis
rendre
situati
Tout
HORREUR A ARKHAM
Le Jeu des Chasseurs de Monstres
DESCARTES
EDITEUR
en vente dans votre boutique habituelle ou par correspondance en nous renvoyant le bon ci-contre




# Les Terres du

*Acquérir JRTM, le Jeu de Rôle des Terres du Milieu, c'est découvrir, d'une part, le plaisir de jouer dans l'univers de Tolkien, mais d'autre part la profusion des suppléments, dont certains (Rolemaster) sont parus avant le jeu lui-même ! Un petit guide de tous ces guides n'est pas superflu...*

## Genèse d'un système de jeu

En 1981 paraissait un système de magie nommé *Spell Law*, proposant un supplément et une méthode de magie alternative à intégrer dans un univers d'heroic fantasy, pour tout jeu de rôle. Il offrait presque deux cents sortilèges, une nouvelle philosophie de la magie, des tables d'échecs critiques originales ; tous ces petits « plus » qui donnent une dimension supplémentaire à un jeu, tout en le complexifiant en même temps...

Des petits frères suivirent en 1982, offrant de nouvelles règles de combat (*Arms Law*, *Claws Law*) puis finalement un système de création de personnage, *Character Law*, permettant de lier l'ensemble en un système de jeu cohérent et complet. Il fut finalement suivi de *Campaign Law*, donnant quelques précisions supplémentaires sur la création des personnages, ainsi qu'un guide général de création et de gestion d'un univers de jeu, d'une « campagne ».

L'un des paradoxes du système *Rolemaster* (ainsi fut baptisé l'ensemble des règles définies par les *Lois*) fut sa volonté dès le début de s'intégrer à des systèmes de jeu existants tout en gardant sa propre logique interne et en constituant des règles complètes et originales.

Parallèlement commençaient à paraître les premières « campagnes » des Terres du Milieu, décrivant en détail certaines régions de l'univers imaginé par J.R.R. Tolkien, et proposant les caractéristiques techniques de Rolemaster. De nombreuses pages permettaient aux maîtres de jeu de traduire ces données pour le système de règles qui leur était familier. D'emblée ces suppléments affichaient leur qualité : des cartes en couleur de toute beauté, de nombreuses illustrations et cartes intérieures et souvent des couvertures somptueuses (surtout celles signées Angus Mc Bride).

En 1984, la famille s'agrandissait d'un nouveau bébé, *Middle-Earth Role Playing* (vite surnommé MERP), qui proposait un système de règles complètes en un seul volume, directement issu de Rolemaster, et ayant pour cadre le monde des Terres du Milieu décrit dans *le Hobbit*, *le Seigneur des Anneaux* et *le Silmarillion*.

## Le cadre : one Ring to rule them all...

... ou le retour aux sources. Il a fallu de nombreuses années pour que l'univers de Tolkien, qui servit de base au tout premier jeu de rôle (*Dungeons & Dragons* pour ne pas le nommer), se voit consacrer un jeu à part entière. Iron Crown Enterprises (I.C.E.) réussit à décrocher l'accord des héritiers du professeur Tolkien et put ainsi décrire très officiellement l'univers des Terres du Milieu, en toute connaissance de cause et sans périphrases. Plus question de « halfling » ou de « petites gens » comme dans les autres jeux... et place aux seuls et vrais hobbits ! Le système de règles ne se prive donc pas pour détailler pleinement les races et cultures décrites par Tolkien, et intégrer totalement son univers à la technique de jeu.

*Petite remarque* : de nombreux PNJ décrits dans les modules et campagnes pour les Terres du Milieu ont été « statufiés » par le talentueux sculpteur de Prince August, dans la série Mithril Miniatures. Superbes !



Autour du système MERP parurent à grande vitesse un nombre incalculable de suppléments, de modules, de campagnes et d'aides de jeu. I.C.E. a choisi une période préférentielle dans le monde de Tolkien, de 1600 à 1700 au Troisième Age, et plus précisément aux alentours de 1640, jugeant qu'il s'agissait d'une période riche en événements et possibilités pour une campagne de jeu de rôle. Suffisamment éloignée de la Guerre de l'Anneau (1318-1321) pour que les grands bouleversements de cette période ne soient pas gênants, et suffisamment proche pour que le joueur reste en pays de connaissance.

Ce parti pris n'empêche pas les suppléments de traiter des autres époques et de donner des informations pour jouer à d'autres périodes du Troisième Age, et même quelquefois au Deuxième Age. Pour ce dernier, un gros travail d'adaptation s'impose car si les données géographiques restent les mêmes, tout le contexte politique et économique est à recréer. Quant au Premier Age, c'est le parent pauvre... à part la description des personnalités ayant vécu à cette époque dans les suppléments *Lords of Middle-Earth*.

I.C.E. ne s'est pas contenté des régions des Terres du Milieu décrites par Tolkien dans son œuvre. Ses auteurs ont extrapolé quelquefois pour décrire des régions imaginaires en se basant sur le contexte décrit par Tolkien : la cour d'Ardor, Umbar et Far-Harad par exemple.

Les modules de I.C.E. présentent aussi des personnalités et des monstres inventés par les auteurs maison, en essayant de rester fidèles à l'esprit de l'écrivain. Ils sont signalés comme tels dans les textes, ce qui permet aux puristes de s'y retrouver.

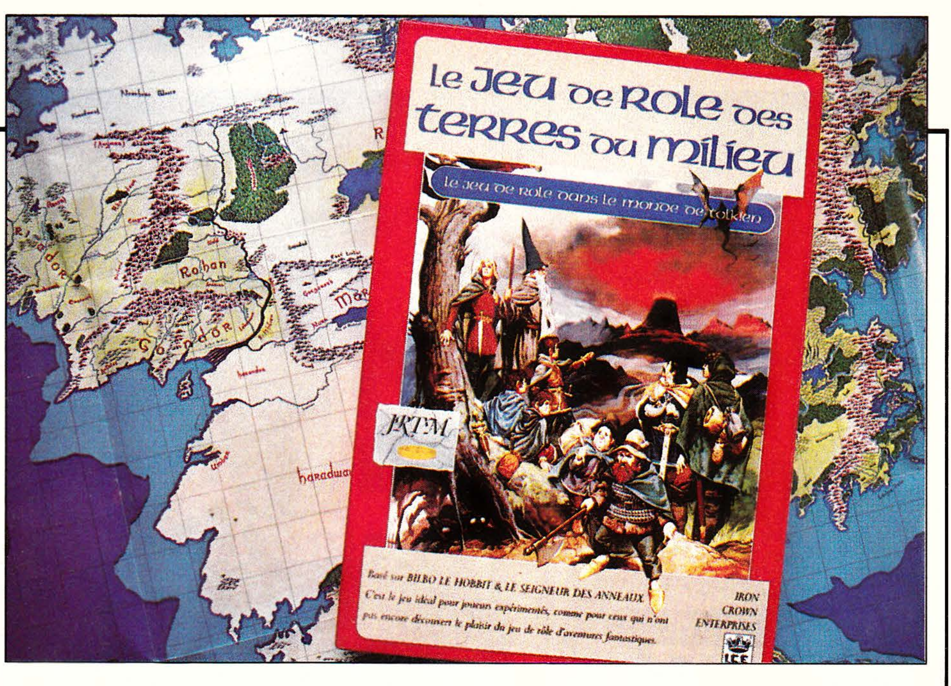
## La forme : choisissez votre version

MERP et Rolemaster utilisent les mêmes mécanismes de base. Rolemaster est plus détaillé, plus complet et... légèrement plus complexe. Ces deux systèmes de jeu font appel à des caractéristiques et des compétences, rien que du très classique. Les caractéristiques génèrent des bonus pour les compétences, le score initial sur 100 de celles-ci étant d'abord déterminé par la culture d'origine du personnage, puis progresse au cours de son évolution. Le résultat d'une action se lit toujours sur 1d100 et est interprété grâce à un jeu de tables variées qui permettent souvent une description très visuelle par le maître de jeu.

Une des originalités du système : les réussites et les échecs critiques. Les jets de dés sont « ouverts », c'est-à-dire que l'on continue à lancer et relancer les dés quand on a fait une réussite ou un échec critique, pour obtenir des situations de plus en plus extrêmes. Si on ajoute des tables d'interprétation de ces résultats (qui sont vraiment détaillées et quelquefois très drôles) on arrive souvent à des combats et une magie rapidement mortels.

MERP et surtout Rolemaster ont réconcilié les systèmes de classe de personnage avec l'utilisation de compétences, en organisant chaque profession autour de groupes de compétences

# Milieu




dont le coût d'achat est fonction de l'affinité de l'un et de l'autre. Rien n'empêche un magicien d'utiliser une épée, mais cela lui coûtera beaucoup plus cher «en points de développement» que s'il était guerrier.

La conversion de Rolemaster à MERP est très facile, à tel point qu'I.C.E. ne donne dans ses modules et campagnes pour les Terres du Milieu que les données techniques pour Rolemaster, encore que celles de MERP aient tendance à devenir plus fréquentes ces derniers temps. Il est par exemple très facile à un maître de jeu de MERP d'enrichir son système de magie en puisant dans les listes de sorts de Rolemaster. Cela lui est même conseillé dans les règles de MERP! Il peut ainsi «piocher» à droite et à gauche, et créer un hybride MERP/Rolemaster en choisissant le degré de complexité et de précision de chaque secteur de règles.

## Y-a-t-il des puristes dans la salle?

Rolemaster a donné naissance à MERP, et cela introduit quelquefois un décalage avec le monde décrit par Tolkien. Ainsi, la magie reste le point le plus litigieux : chez Tolkien, elle reste l'apanage des Valar, des Maiar (dont font partie les Istari) et des elfes à un degré moindre. La division de la magie arbitrairement effectuée dans MERP en royaumes de Théurgie et d'Essence est directement issue des règles de Rolemaster et n'a pas de fondement dans l'œuvre de Tolkien. Dans le même ordre d'idée, le monde décrit par les règles est beaucoup plus «magique» que ne l'est celui de Tolkien. Mais il fallait bien laisser aux joueurs l'opportunité d'interpréter des magiciens sans en faire des Istari!

Il rôde ainsi quelques hérésies dans le monde décrit par I.C.E., qui feront quelquefois hurler les puristes. Si certaines sont justifiées par le plaisir de jouer et la richesse du jeu, d'autres sont plus gênantes, comme par exemple l'assimilation des Valar à des dieux, ce que Tolkien a toujours refusé de faire. Mais ne boudons pas notre plaisir, l'ensemble des règles et suppléments créés pour jouer dans les Terres du Milieu représente pour les admirateurs de Tolkien un outil formidable, permettant de jouer dans le monde de leurs rêves, celui qui participa largement à la naissance du jeu de rôle.

## LE GUIDE DU CONSOMMATEUR

La gamme des suppléments et modules édités par I.C.E. pour le monde des Terres du Milieu et les systèmes de règles qui l'accompagnent, est gigantesque. Il s'agit, à ce jour, de l'un des univers de jeu les mieux décrits. Le maître de jeu dispose d'un réservoir de scénarios, de campagnes et d'aides de jeu où il peut puiser à loisirs. Qu'il recherche un contexte ou des renseignements pratiques pour créer ses propres scénarios ou qu'il souhaite en trouver de tout prêts, il n'a que l'embarras du choix.

Hexagonal a traduit en français MERP et Rolemaster sous le nom de, respectivement, Jeu de Rôle des Terres du Milieu (JRTM) et Rolemaster (voir notre Tête d'affiche dans ce numéro). Quelques modules et campagnes ont été traduits dans la foulée, mais il reste un fort retard à combler, vu le rythme de parution des suppléments américains.

### Les suppléments de règles pour Rolemaster et MERP

— **Creatures & Treasures.** La première partie nous offre une liste très détaillée d'animaux réels et de monstres imaginaires. La seconde propose un catalogue de divers objets magiques, ainsi que des tables de rencontres aléatoires selon le niveau de danger d'un scénario et la répartition climatique. Tout cela rappelle un «grand ancien» mais ce supplément a le mérite de simplifier la vie du maître de jeu.

— **Rolemaster Companion.** Ce supplément (ainsi que les deux autres mentionnés ci-dessous) est une collection de règles optionnelles : la magie des arcanes, de nouveaux sortilèges, de nouvelles classes de personnages (permettant de se rapprocher de l'univers d'AD&D) ainsi que de nouvelles races, compétences, créatures; vous trouverez aussi des précisions de règles sur les combats, la création des villes et la naissance des enfants. A noter un système de runes/jeu de cartes assez intéressant.

— **Rolemaster Companion II.** Comme le supplément précédent, il présente de nouvelles professions, des sortilèges ainsi qu'un chapitre sur les compétences, leur développement et leur utilisation.

— **Rolemaster Companion III.** Là aussi, de nouveaux sortilèges et professions. Mais aussi de nouvelles règles de combat, des détails sur les sociétés secrètes et le statut social ainsi que de nouvelles tables pour les coups critiques de magie.

### Les ouvrages généraux sur l'univers de Tolkien

— **La Carte des Terres du Milieu** (traduite en français). Cette grande carte s'étend bien au-delà de ce qu'avait conçu Tolkien... Les données climatiques et géographiques ont permis aux auteurs d'extrapoler l'ensemble du continent. Le livret qui accompagne la carte fournit de nombreux renseignements sur la géographie du continent, les habitants, les différentes cultures, les langues, l'utilisation des sources du pouvoir dans le monde.

— **Lords of Middle-Earth. Vol 1 The Immortals: Elves, Maiar, Valar.** La série des *Lords of...* décrit en détail toutes les personnalités rencontrées dans les œuvres de Tolkien, ainsi que les personnages créés par les auteurs de I.C.E. dans les campagnes et scénarios. Ce premier volume est consacré aux races immortelles, c'est-à-dire les Valar (les créateurs du monde), les Maiar (leurs aides) et les elfes. Pour chacune de ces races, nous trouvons un bref aperçu de leur histoire, de leur nature, des différentes «ethnies», puis un dictionnaire complet et détaillé des personnalités (leur histoire, leurs possessions et leurs caractéristiques techniques pour MERP et Rolemaster). Une troisième partie donne quelques conseils au maître de jeu sur l'utilisation des personnages très puissants.

— **Lords of Middle-Earth. Vol 2 The Mannish Races.** De conception identique au précédent, ce volume est consacré aux races humaines, avec en prime un chapitre sur les nazgûls (et oui, ce sont des humains... tout du moins d'origine).

— **Lords of Middle-Earth. Vol 3 Hobbits, Dwarves, Ents, Orcs & Trolls.** Ce dernier volume nous décrit toutes les autres races qui




avaient été laissées de côté par ces prédécesseurs : les hobbits, les nains, les ents, les orcs et les trolls...

## Les campagnes des Terres du Milieu

Ces livrets sont tous construits sur le même modèle : un secteur géographique des Terres du Milieu est examiné en détail. Le maître du jeu dispose de tous les renseignements sur l'histoire de la région, sa géographie, son climat, sa flore et sa faune (jamais la botanique imaginaire n'a été aussi bien traitée !), ses peuples et ses cultures, la politique et les puissances en jeu, les lieux les plus intéressants et enfin les données techniques. De temps en temps, des idées de scénarios (ou même de mini modules) sont mêlées à ces descriptions. Le livret est toujours accompagné d'une superbe carte en couleurs décrivant la région dans ses moindres détails, ainsi que de nombreux plans (villes, forteresses, palais, souterrains...).

*Les campagnes traduites en français :*

— **Angmar, le pays du Roi-Sorcier.** La région nord-ouest des Monts Brumeux, sous l'autorité du seigneur des Nazgûls pendant une grande partie du Troisième Age. On y trouve entre autres la description de Carn Dûm (la forteresse du Roi-Sorcier).

— **Lorien et les Halls des Forgerons Elfes.** La forêt de Lorien où règnent Galadriel et Celeborn, et Eregion, à l'ouest des Monts Brumeux. En plus de nombreux renseignements sur la culture elfique, on y trouve des détails sur la technologie des joailliers forgerons (vous savez, ceux qui forgèrent certains anneaux...), et 3 mini aventures (2 se déroulant à Ost-in-Edhil et la dernière en Lorien).

— **Moria, la Cité des Nains.** La fameuse cité des nains et son évolution à travers les siècles. Ce livret nous donne en outre de nombreux renseignements sur le peuple de Durin et la technologie naine. En prime, 6 mini aventures se déroulant à diverses époques.

— **Rangers du Nord, le royaume d'Arthedain.** La région située entre les Montagnes Bleues et Emyn Sûl, englobant la Comté. Ce livret s'étend un peu plus que les autres sur les autres périodes du Troisième Age et nous offre en prime une étude d'Aragorn et de Gandalf.

*Les campagnes en langue anglaise :*

— **Dunland and The Southern Misty Mountains.** Le sud d'Eregion et la trouée de Rohan. Ce livret analyse la structure des clans des Dunlendings, fort proche de celle des Celtes, donne quelques renseignements sur les géants et les aigles et propose 8 mini aventures.

— **Empire of The Witch-King.** Une reprise de la campagne Angmar, avec 70 pages de textes et de plans nouveaux. On peut y trouver (ou retrouver) la description du Roi-Sorcier, de ses généraux, de ses armées, de ses forteresses, etc., dans le nord-ouest des Monts Brumeux.

— **Ents of Fangorn.** Une étude sur la culture des ents, leur histoire et leur foyer, la grande forêt de Fangorn. Les environs immédiats sont aussi détaillés, ainsi que 6 mini aventures.

— **Far-Harad, The Scorched Land.** Une campagne située dans l'extrême sud des Terres du Milieu, une région n'ayant jamais été décrite par Tolkien, et due à l'imagination fertile des auteurs de I.C.E., 5 mini aventures en prime.

— **Havens of Gondor, Land of Belfalas.** La péninsule de Dor-en-Ernil et la baie de Belfalas. La marine de guerre des rois de Gondor est décrite, ainsi que la ville de Dol Amroth et le port elfe d'Edhellond. 4 mini aventures en prime.

— **Isengard and Northern Gondor.** Une première étude de la région de Rohan (Calenardhon en 1640 3.A.), avec de nombreux détails sur Orthanc et son propriétaire, ainsi qu'une description du Gouffre de Helm et d'Hornburg.

— **Lost Realm of Cardolan.** L'ancien royaume situé dans le sud d'Eriador, à l'ouest des Monts Brumeux. A noter une première étude de la ville de Tharbad, décrite plus avant dans un module. Toujours 5 mini aventures...

— **Mirkwood, The Wilds of Rhovanion.** Une compilation de deux précédentes campagnes parues sous le titre de *Northern Mirkwood* et *Southern Mirkwood*, avec quelques pages supplémentaires pour tenter d'en justifier l'achat. Vous y trouverez entre autres Dol Guldur, les villes de Dale, d'Esgaroth et de nombreux détails sur les elfes et nains de la région.

— **Mount Gundabad.** La forteresse souterraine des orcs située à l'extrême nord des Monts Brumeux, détaillée dans ses moindres recoins. En accompagnement, 3 mini scénarios.

— **Riders of Rohan.** Une étude des Rohirrim, courageux cavaliers ressemblant aux Vikings. Ce livret décrit la région pendant trois périodes différentes, jusqu'à leur établissement dans le Rohan. Vous y trouverez des détails sur le Gouffre de Helm, Edoras, Dunharrow, Harrowfale. 3 mini aventures en prime.

— **Sea-lords of Gondor, Pelargir and Lebennin.** Ce livret est le complément de

*Havens of Gondor* et détaille la vallée de l'Anduin et les deux cités Pelargir et Lebennin. Un chapitre traite spécifiquement des navires et des équipages qui rôdent dans la région. Avec toujours 6 mini aventures.
— **Shadow in the South.** Une nouvelle région «imaginaire» des auteurs de I.C.E., toujours située dans les terres de l'extrême sud. Malheureusement, elle est située trop loin de Far-Harad pour que les deux campagnes puissent se croiser, surtout qu'un désert les sépare.

## Les cités et forteresses des Terres du Milieu

Une nouvelle série de suppléments est consacrée cette fois à la description des villes les plus prestigieuses et des forteresses les plus importantes de ce monde. Chaque livret en détaille l'histoire, la conception, les plans, les garnisons, les habitants et le contexte général.
— **Minas Tirith** (cité). L'un des plus beaux suppléments édités à ce jour. Sous une couverture «en dur», vous trouverez tout ce qu'il faut savoir sur la capitale de Gondor, les plans de plusieurs dizaines de bâtiments importants et d'inépuisables sources de scénario (5 modules sont présentés dans le livret), 160 pages de bonheur.
— **Halls of The Elven-King** (forteresse). L'histoire du royaume de Thranduil, dans la forêt de Mirkwood, et la description de la demeure des rois elfes.
— **Teeth of Mordor** (forteresse). La description du Morannon, flanqué des Tours des Dents, qui garde Cirith Gorgor, permettant d'entrer en Mordor. D'abord forteresse de Gondor, elle passe ensuite aux mains de l'Ennemi jusqu'à la fin de la Guerre de l'Anneau.
— **Weathertop, Tower of The Wind** (forteresse). L'ancienne forteresse du royaume d'Arnor puis d'Arthedain, dans les ruines desquelles Frodon sera un jour blessé par un nazgûl...

## Les modules d'aventure des Terres du Milieu

Ces livrets sont consacrés à un lieu spécifique. Ils détaillent, tout comme les campagnes, le contexte géographique et humain, mais sont beaucoup plus orientés «aventure» et présentent toujours un ou plusieurs scénarios relativement détaillés. Les descriptions des PNJ sont toujours superbes.
*En français :*
— **L'antre de Shelob.** Un module consacré à Cirith Ungol et ses environs immédiats. Quatre aventures sont proposées, dont une dans la tanière même d'une sale bête bien connue de Sam...
— **Les voleurs de Tharbad.** Une cité appartenant au royaume de Cardolan (en Eriador), décrite en 1409-1412 du 3e Age, ce qui peut poser des problèmes de compatibilité avec les autres suppléments... Les voleurs et leurs agissements ont la part belle dans les quatre aventures proposées.
*Actuellement disponibles en anglais :*
— **Assassins of Dol Amroth.** Trois aventures liées plus ou moins les unes aux autres, où rôdent les «Ombres» en l'année 2798 du 3e Age, dans la région côtière de Belfalas.
— **Bree and The Barrow-Downs.** Une brève histoire de Bree, de sa région, et des Hauts des Galgals. Les sépultures des différents rois y sont détaillées, et trois propositions d'aventures sont présentées. La situation est celle de l'an 1700 3.A.
— **Brigands of Mirkwood.** Une étude de la peu recommandable ville de Strayhold et de ses habitants, située au sud de la forêt de Mirkwood, accompagnée de trois aventures complètes.
— **Dagorlad and The Dead Marshes.** La région des marécages entre l'Anduin et le nord de Mordor. Il s'agit plus d'une mini campagne que d'un vrai module d'aventures. On y trouvera, entre la description de villages gondoriens et des mort-vivants de Dagorlad, un tableau des maladies du marais des plus réjouissants...
— **Dark Mage of Rudhaur.** Une guerre de frontière dépeinte en trois scénarios, dans les années 1400 3.A. Ils se déroulent dans les contreforts occidentaux des Monts Brumeux, dans l'ancien royaume de Rudhaur.
— **Erech and The Paths of The Dead.** Plutôt une mini campagne qu'un module d'aventure. La région d'Erech, en Gondor, et la Route des Morts, sont décrites en détail, ainsi que la malédiction qui frappa les Daen Coentis.
— **Gate of Mordor.** Trois aventures bien détaillées, se déroulant dans le pays d'Ithilien (entre Mordor et Gondor) et aux portes même du royaume de Sauron.
— **Ghosts of The Southern Anduin.** Six aventures se déroulant à une centaine de kilomètres au sud de Minas Tirith, au sud de Gondor, et en prime une belle description du village de Bar-en-Tinnen.
— **Goblin-Gate and Eagle's Eyrie.** Toujours les Monts Brumeux. Les aventures proposées dans chacun des lieux détaillés se déroulent à deux époques différentes, 1640 et 2940 du 3.A.
— **Haunted Ruins of The Dunlendings.** Trois grandes aventures, très bien détaillées. Une ancienne tour de guet, un ancien village et un étrange cromlech... Trois ruines des Dunlendings.
— **Hillmen of The Trollshaws**. Une nouvelle visite du pays de Rhudaur, pour quatre aventures dont l'une se déroule au Quatrième Age, une époque rarement traitée.
— **Mouths of The Entwash.** Au cœur du Rohan, trois grandes aventures où l'eau et les rivières jouent un rôle prépondérant.
— **Perils on The Sea of Rhûn.** Trois aventures se déroulant en 1014 3.A., dans les régions orientales de la mer de Rhûn, qui n'avaient jamais été détaillées jusqu'à alors.
— **Phantom of The Northern Marches.** Trois aventures situées au nord d'Eriador, aux confins des royaumes d'Arthedain et de Rhudaur, dans un décor très sylvestre.
— **Pirates of Pelargir.** La baie de Belfalas est le théâtre de trois aventures mettant les personnages aux prises avec les corsaires et les pirates d'Umbar.
— **Raiders of Cardolan.** Trois aventures où figurent en bonne place les mort-vivants, une bande de pirates et les «petty-dwarfs», sur la côte d'Eriador.
— **Rivendell, The House of Elrond.** Ce livret ne propose pas d'aventures, mais une description détaillée de Rivendell et de sa région, et bien sûr du maître des lieux et de sa maisonnée.
— **Trolls of The Misty Moutains.** Une nouvelle fois les Monts Brumeux, qui semblent être un lieu hautement aventureux. Trois aventures mettant en scène les trolls, leurs cousins et leurs ennemis.
— **Warlords of The Desert.** Une grande «oasis» au sud du désert d'Haradwaith est le cadre de trois aventures. La ville elle-même est très bien détaillée.
— **Woses of The Black Wood.** Dans la même région que *Raiders of Cardolan*, trois aventures échevelées dont l'une traite plus particulièrement des Woses et de leurs coutumes.

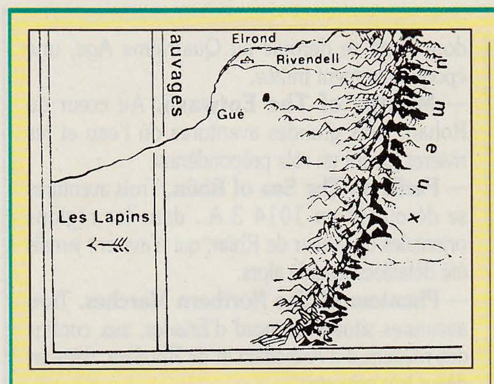
## Les introuvables...

— *The Court of Ardor in southern Middle-Earth* (Middle-Earth).
— *Umbar, Haven of The Corsairs* (Middle-Earth).

**Anne Vétillard**



# Interview




# Tolkien talks...

***Il est inutile de présenter John Ronald Reuel Tolkien, professeur, philologue, et auteur du Seigneur Des Anneaux. Nous vous proposons une interview posthume de ce monument de la littérature, sans qui le jeu de Rôle, et donc l'Univers entier ne serait pas ce qu'il est.***

**Casus Belli :** Professeur Tolkien, commençons par lever un doute universel : à quoi correspond la Terre du Milieu ?

**J.R.R.Tolkien :** Middle Earth n'est pas le nom d'un pays imaginaire, sans rapport avec le monde dans lequel nous vivons. C'est une altération de l'ancien anglais Middangeard : le nom des terres habitées des hommes « entre les mers » Et, même si je n'ai pas essayé d'établir de relation entre ce que les géologues connaissent du passé de notre planète et ce que je décris des masses montagneuses de la Terre du Milieu, toute l'histoire est quand même censée se dérouler durant une période du passé de notre terre.

**C.B. :** Pouvez-vous nous donner des précisions ?

**J.R.R.T. :** L'action du Seigneur des Anneaux se situe au nord-ouest des Terres du Milieu, ce qui correspond à la latitude des côtes de l'Europe et du littoral nord de la Méditerranée. Si la latitude de Hobbiton et de Rivendell est supposée correspondre à celle d'Oxford (comme j'en avais l'intention), Minas Tirith, 600 miles au sud est à peu près à celle de Florence. L'embouchure de l'Anduin et l'ancienne cité de Pelargir sont à la latitude de Troie.

**C.B. :** Bien, parlons lapins maintenant...

**J.R.R.T. :** Pardon ?

**C.B. :** Vous ignorez peut-être que le traducteur de la carte des Terres sauvages dans la version française de Bilbo le Hobbit a traduit Hobbits par les lapins, confondant sans doute Hobbit et rabbit (lapin en V.O.). Certainement surpris, il se conforta en lisant la première phrase du roman : « Dans un trou vivait un Hobbit... » Les lapins aussi, vivent dans des trous... Elémentaire... Alors que pensez-vous des traductions ?

**J.R.R.T. :** Par principe, je m'oppose autant que possible à la traduction de la nomenclature, même par quelqu'un de compétent. Le fait qu'un monde soit imaginaire n'autorise pas un traducteur à le remodeler suivant sa propre imagination. Elfes, Nains, Trolls, sont des équivalents modernes des termes corrects. Mais les Hobbits (et les Orcs) sont partie intégrante de ce monde, la Terre du Milieu, et doivent le rester.

**C.B. :** Ce qui est effarant à propos des lapins, c'est que la première édition française date de 1969, et que depuis vingt ans personne n'a pris le soin de rectifier l'erreur... Certains de vos détracteurs n'ont pas hésité à vous traiter de fachiste. Qu'avez-vous à leur répondre ?

**J.R.R.T. :** J'ai passé la plus grande partie de ma vie à étudier les idées germaniques, germaniques dans un sens global, celui qui inclue l'Angleterre et la Scandinavie. Pour pouvoir détecter la face maléfique de toute chose il faut d'abord en comprendre l'aspect positif. J'ai contracté durant la Seconde Guerre mondiale une rancune personnelle à l'encontre de Hitler, pour avoir ruiné, perverti, appliqué à tort, et maudit à tout jamais ce noble esprit du Nord, cette suprême contribution à l'Europe, que j'ai toujours aimé et que j'ai essayé de présenter sous son vrai jour.

**C.B. :** En 1938, les éditeurs allemands qui voulaient traduire The Hobbit vous ont demandé un certificat de race aryenne. Qu'avez-vous répondu ?

**J.R.R.T. :** Ceci : « Je ne suis pas d'origine aryenne : c'est-à-dire indo-iranienne. Autant que je m'en souvienne aucun de mes ancêtres ne parlait hindou, perse, gitan, ou tout autre langage ayant un rapport. Mais si vous me demandez si je suis ou non d'origine juive, j'ai le regret de vous annoncer que je n'ai aucun ancêtre dans ce peuple si doué... »

**C.B. :** Parlons de chose plus légères et plus gaies. La société I.C.E. publie le jeu de rôle MERP. Dans les différents modules et extensions, sont définis avec exactitude certains personnages « obscurs » du Seigneur des Anneaux, dont Tom Bombadil. Qui est-il exactement ?

**J.R.R.T. :** Je ne crois pas que l'on aie besoin de philosopher à propos de Tom. Certains l'ont en effet trouvé étrange. Mais même dans un âge mythique, il doit demeurer des énigmes. Et Tom Bombadil en est une...

**C.B. :** D'accord... Donc un Tom Bombadil qui devient un Maia niveau 360, ça ne correspond pas spécialement à votre vision... Et la magie ? Dans un jeu de rôle comme MERP, la magie tient un rôle important... Comment la justifiez-vous ?

**J.R.R.T. :** La raison essentielle de la magie c'est la vitesse d'exécution, la réduction du travail, l'absence de fossé entre l'idée, ou le désir, et le résultat. La Machine(1) se rapproche beaucoup plus de la magie qu'on ne l'admet habituellement. Un aspect important de l'emploi de la magie dans le Seigneur des Anneaux est que l'on n'y fait pas appel par des sorts ou des connaissances. C'est un pouvoir inhérent (à la race elfique) qui ne peut être possédé par les hommes en tant que tels.

**C.B. :** Et le pouvoir de guérison d'Aragorn ? C'est pourtant un humain !

**J.R.R.T. :** Le pouvoir de guérison que possède Aragorn peut être considéré comme magique, ou tout au moins comme un peu de magie mélangée à un peu de pharmacologie et d'hypnose... Et puis Aragorn n'est pas un humain de pure race : c'est un des Enfants de Luthien.

**C.B. :** On peut donc en déduire que les humains ne devraient jamais avoir de pouvoirs magiques. Cela va quelque peu réduire le nombre de magiciens sur la Terre du Milieu... Pour clore cet entretien, il parait que vous avez commencé une suite au Seigneur des Anneaux...

**J.R.R.T. :** J'ai commencé une histoire qui se passe à peu près cent ans après la chute de Mordor, mais elle était à la fois sinistre et déprimante. Dans la mesure où nous avons à faire à des humains, il est inévitable d'être confrontés au trait le plus regrettable de leur nature : la rapidité avec laquelle ils se lassent du Bien. Ainsi, alors que le Gondor traverse une période de paix, de justice et de prospérité, l'impatience et la colère pointent à l'horizon. Et les dynasties qui descendent d'Aragorn redeviennent des Rois et des Gouverneurs, comme Denethor, ou pire. J'ai découvert(2) que, même si tôt après la chute de Sauron, il y avait des ébauches de complots révolutionnaires, et l'éveil d'une religion secrète satanique...

J'aurai pu écrire un thriller à partir de ces éléments, depuis la découverte de ces complots jusqu'à leur chute. Mais cela n'aurait été que ça : un simple thriller. Cela n'en valait pas la peine...

**C.B. :** Un dernier mot ? Que pensez-vous de la France et des Français ?

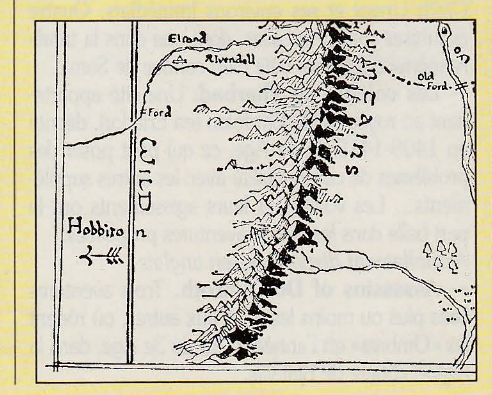
**J.R.R.T. :** Je n'aime pas la langue française. Et je déteste la cuisine française.

**Traduction et adaptation :**
**G. E. Ranne**

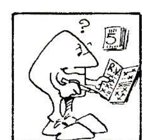
J.R.R. Tolkien est décédé en septembre 1973. Cette interview est évidemment un faux. Néanmoins, toutes les réponses de Tolkien sont réelles. Elles sont extraites d'un superbe ouvrage indispensable à celui qui aime Tolkien, et édité en Grande Bretagne par Allen et Unwin : *The Letters of J.R.R. Tolkien*. Dans la mesure du possible, nous n'avons pas rajouté un mot à ce qu'a écrit Tolkien. *Les Lettres* ne seront malheureusement sans doute jamais traduites en français. Nous tenons à remercier Christopher Tolkien et Humphrey Carpenter, pour leur aide précieuse bien qu'involontaire.

*1) Dans le sens général d'industrie (NdT).*

*2) Dans le sens : j'ai extrapolé à partir de ces éléments et je suis arrivé à la conclusion que... (NdT).*



A qui s'adresse ce jeu ?




Si vous jouez souvent.


Si vous êtes amateur de curiosités.


Si vous aimez la création, la surprise, l'innovation.

# Berlin XVIII

***Le XXI^e^ siècle arrive... et à en croire les créateurs de jeux, il ne sera pas rose ! L'actualité aidant, les jeux « survivalistes » post-IIIe partent aux oubliettes, au profit de jeux où tout se décompose de l'intérieur. Chez les Américains, ça donne « CyberPunk », et chez Siroz, « Berlin XVIII ».***

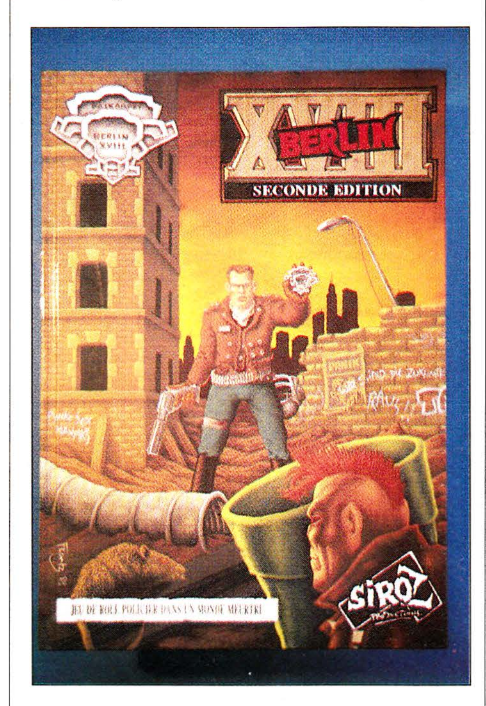
## L'art de faire déchanter les lendemains

La Confédération Européenne est née en 1995. Tout a commencé à se déglinguer l'année suivante. En hors-d'œuvre, il y eut une gigantesque crise économique. Puis, une guerre plus ou moins larvée entre les U.S.A., l'U.R.S.S., les Nations Musulmanes et la Chine. Dès 2003, les U.S.A. quittent la scène mondiale : ils ne s'intéresseront plus qu'à l'Amérique. L'Europe entre en guerre contre l'U.R.S.S. en 2015. Ce sera la Guerre Sans Fin, qui prendra officiellement fin en 2043. En réalité, en cette belle année 2066, elle se poursuit toujours, sous forme d'escarmouches le long du « No Man's Land », une zone-tampon de 400 km de large saturée de gaz mortels. A la fin des années 2020, l'Europe était devenue un État totalitaire mais les choses se sont arrangées en 2050 : la démocratie est restaurée et la Fédération d'Europa prend son visage actuel, celui d'une fédération d'États dominée par l'Allemagne (pardon, la Germanie). Berlin en est la capitale... et quelle capitale ! Les plus grandes cités du XX^e^ siècle ne sont que de ne sont que de minuscules villages par rapport à ce monstrueux carré de 400 km de côté, peuplé d'environ 80 millions d'habitants. A sa décharge : c'est pratiquement la seule ville, avec le « bloc » Paris/Rouen, le Bénélux et la Vallée du Pô. Le reste est désert, séquelles de la guerre.

A Berlin, on survit comme on peut, confronté à une pollution démentielle et à une criminalité galopante. Le second de ces problèmes est justement du ressort des personnages — ils sont *falkampfts*, autrement dit flics. Bien entendu, tout le monde les déteste et veut leur peau. Corruption, lâcheté, désillusion et mort les accompagnent sans cesse (OK, ça fait mélo mais c'est pourtant bien comme ça).

## « Une police forte pour la justice et la liberté »

C'est la devise des falkampfts et elle illustre assez bien le « cadre de vie » des personnages. Ils sont censés commencer au grade de sergent, ce qui correspond à peu près à nos inspecteurs de police. Ils n'ont guère plus de pouvoirs que ces derniers, et courent beaucoup plus de risques. Pas question d'abrutis fascisants paradant sur de grosses motos en répétant « I am the Law ». Tout un chapitre s'attache à préciser les possibilités d'un flic en matière de garde à vue, de perquisition, d'arrestation... On y traite aussi des sanctions appliquées en cas d'abus de pouvoir... Dissuasif ! Le SAD (une sorte de super « police des polices ») veille, et les ripoux ont vite fait de se retrouver dans les Marches (zones « économiquement sinistrées », plus ou moins livrées à elles-mêmes, où l'on joue à Mad Max pour de vrai. Parmi elles, l'Angleterre, la Scandinavie, tout le sud...).




## Pourquoi « XVIII », au fait ?

Tout bêtement parce que c'est l'un des 70 secteurs de Berlin, et que c'est celui où les personnages vont exercer leurs talents. C'est, comme de bien entendu, l'un des pires et y être muté est loin d'être une récompense. La description du secteur, bien qu'un peu brève, est un régal. Y cohabitent HLM misérables, bretelles d'autoroutes, quartiers commerçants rackettés et surtout les « Hauts d'Europa », une petite enclave riche — imaginez un petit bout d'Auteuil greffé sur le Bronx sud, et vous aurez une idée du cadre. Faire régner un peu d'ordre là-dedans est un vrai cauchemar. Toutes sortes de gangs se partagent (plus ou moins harmonieusement) le secteur. Il y en a pour tous les goûts, depuis le « trust » organisé comme un Conseil d'Administration respectable jusqu'au simple gang de voyous violents. Et puis, comme si ça ne suffisait pas, il y a la routine. Les « tables d'événements quotidiens », qui sont là pour meubler les temps morts des aventures, sont très bien. Femme en train d'accoucher sur la voie publique, bagarres entre octogénaires, journalistes collants... de quoi donner des cheveux blancs au joueur le plus endurci ! Le plus amusant étant encore la description du *falkhouse* (commissariat) qui fait furieusement penser, sinon à un vrai poste de police, du moins à ceux que les séries policières américaines nous ont rendu familiers. Tout en plus laid et plus déprimant, mais avec peu de différences fondamentales. Ca permet aux joueurs d'avoir des références, et simplifie beaucoup la création de scénarios : il suffit de lire la rubrique faits divers d'un quotidien, et d'aggraver au maximum. Tiens, à propos de scénario, un mot d'*Auslander*, le plus long des deux scénarios proposés. C'est un chef-d'œuvre ! Il y a pas mal de travail à effectuer pour qu'il « rende » vraiment, mais mené par un bon MJ, c'est un vrai plaisir.

### FICHE TECHNIQUE

La version chroniquée est la 2e édition
Thème : jeu de rôle policier futuriste
Editeur : Siroz Productions
Auteurs : Eric Bouchaud & Nicolas Théry
Système Universom : Laurent Tremel
Illustrations : Frantz Auberlet, José Das Neves, Eric Pavillon, Yann, David Salaignac, Pascal Gayrard et Eric Agid.
Présentation : 80 pages noir et blanc, couverture cartonnée couleur.
Prix indicatif : 134 F.
Supplément déjà publié : Marxmen 12.35 (voir Têtes d'affiche CB 54).

## Violence et désespoir, désespoir et violence

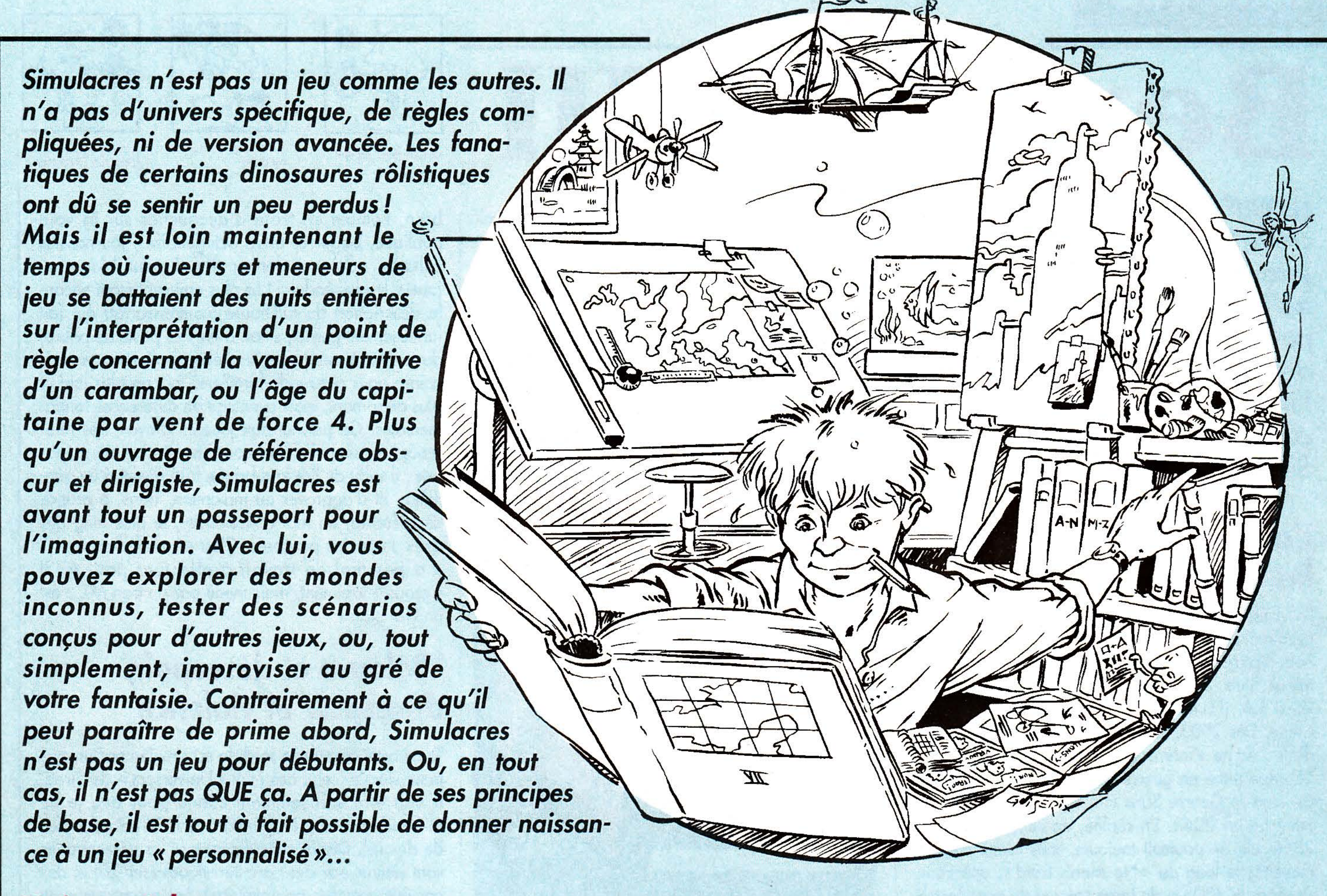
Toute cette ambiance sordide est simulée par un système simple, celui des jeux « Universom » de Siroz. Il doit être suffisamment connu pour que je ne m'étende pas trop (voir notamment CB 47 pour plus de détails). Disons simplement que les personnages sont définis par des caractéristiques (sur 20) et des compétences (en pourcentage). Les mécanismes de jeu seront tout de suite familiers aux « vieux routards ». Les autres les assimileront assez rapidement.

On peut reprocher à Berlin XVIII son côté « violent ». Mwouais... mais tout dépendra surtout de ce que le MJ veut en faire, en fait. Bien sûr la rue est là, et offre un champ inépuisable de bagarres, d'agressions et de poursuites en voiture. Mais il est parfaitement possible de « pervertir » un peu le jeu et mettre l'accent sur les enquêtes (plus ou moins facilités par une informatique déliquescente). Il ne manque pas de grosses magouilles politico-financières sur lesquelles enquêter... et ça les changera un peu des tueurs fous, des drogués, des dealers et de toute la joyeuse faune des bas quartiers...

Le jeu a aussi un aspect « désespéré » qui pourrait gêner certains. Après tout, les falkampfts sont là pour nettoyer un égout avec une brosse à dents. Chaque fois qu'ils arrivent à enlever un peu de saleté, il en arrive plus... Et dès qu'ils se mettent à chasser du « gros gibier », ils se heurtent à une quantité décourageante de protections et d'avocats véreux... Enfin, la lutte contre les volkraubers (délinquants) est aussi perdue d'avance que celle que d'autres livrent à Cthulhu & Compagnie, mais elle réserve plus de possibilités de victoires significatives. Falkampfts, volkraubers... dommage qu'il n'y ait pas beaucoup d'autres mots allemands — pour une fois que ça changeait du franglais...

Berlin XVIII propose des mécanismes (relativement) simples au service d'un univers attachant et assez original. L'ensemble est bien présenté, avec des illustrations qui « collent » assez bien à l'ambiance. Vous avez aimé *Blade Runner* et *Orange Mécanique* ? Vous êtes un fidèle d'*Hill Street Blues* ? Alors foncez, c'est exactement ce qu'il vous faut !

**Tristan Lhomme**




**_Simulacres n'est pas un jeu comme les autres. Il n'a pas d'univers spécifique, de règles compliquées, ni de version avancée. Les fanatiques de certains dinosaures rôlistiques ont dû se sentir un peu perdus ! Mais il est loin maintenant le temps où joueurs et meneurs de jeu se battaient des nuits entières sur l'interprétation d'un point de règle concernant la valeur nutritive d'un carambar, ou l'âge du capitaine par vent de force 4. Plus qu'un ouvrage de référence obscur et dirigiste, Simulacres est avant tout un passeport pour l'imagination. Avec lui, vous pouvez explorer des mondes inconnus, tester des scénarios conçus pour d'autres jeux, ou, tout simplement, improviser au gré de votre fantaisie. Contrairement à ce qu'il peut paraître de prime abord, Simulacres n'est pas un jeu pour débutants. Ou, en tout cas, il n'est pas QUE ça. A partir de ses principes de base, il est tout à fait possible de donner naissance à un jeu « personnalisé »..._**

## Univers à louer

*Que se passe-t-il une fois que vous avez tourné la dernière page d'un livre d'aventure?* C'est, grosso modo, le slogan qui avait été employé pour la promotion d'un jeu américain, il y a de cela quelques lustres. Cette question, nous nous la sommes tous posée un jour et elle a certainement une part de responsabilité dans la naissance de la passion de nombreux rôlistes. Le problème, c'est qu'il n'existe pas toujours un jeu de rôle tiré de votre livre ou de votre film préféré. Comment faire, alors? Eh bien, pourquoi ne pas utiliser Simulacres?

L'avantage, avec les livres et les films, c'est qu'ils vous proposent un univers « préparé » qu'il suffit d'adapter pour en tirer la matière à de nombreuses parties de jeux de rôle. Evidemment, jusqu'à présent, il était déjà possible d'utiliser les règles d'un jeu existant. Certains maîtres ne se sont d'ailleurs pas privés de jouer aux *Mystères de l'Ouest* avec L'Appel de Cthulhu, à *Dune* avec James Bond ou aux *Aventures de Tintin* avec D&D (on peut, je l'ai vu de mes propres yeux!). Ces règles posent cependant un problème plus profond qu'il n'y paraît au premier abord: elles ont été conçues avant tout pour un univers particulier et il faut donc les « désadapter » avant de les « réadapter » à un autre cadre. C'est là où Simulacres prend tout son intérêt. Ses règles — à la simplicité voulue — constituent un « plus petit dénominateur rôlistique commun » à partir duquel il est facile de broder. Il est quand même plus logique de construire une maison sur des fondations prévues pour elle, plutôt que de détruire un édifice afin de bâtir sur ses ruines. Non? C'est le petit jeu auquel nous nous sommes amusés avec Cailleteau et Vatine, pour vous proposer de jouer dans le monde d'*Aquablue* (voir pages 40 et 41).

## Univers personnels

Vous pouvez aussi développer un univers tout à fait original, qui n'ait rien de commun avec les mondes préfabriqués de la littérature et du cinéma. Vous trouvez que Ninja Turtles... n'est pas assez délirant? Vous regrettez qu'il n'existe pas de jeu de rôle gore? Qu'à cela ne tienne: avec un peu d'imagination, vous aussi vous pouvez devenir maître du monde (mais attention, la concurrence est féroce). L'effort à fournir sera plus grand, mais le résultat final correspondra totalement à vos aspirations.

## Comment adapter Simulacres

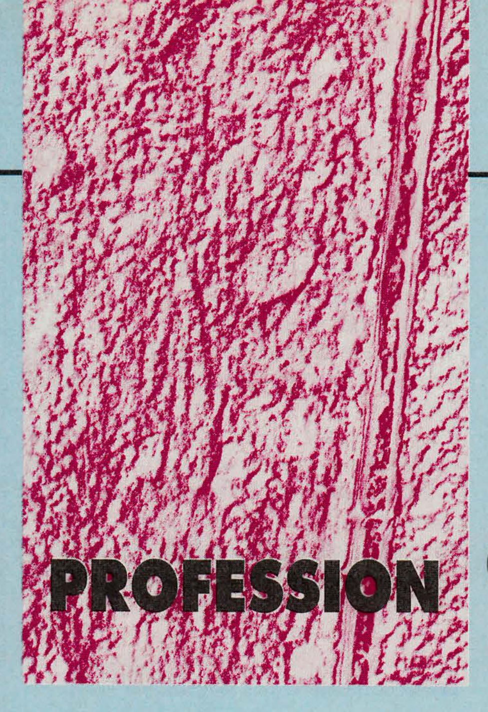
Si vous préférez les jeux simples qui privilégient le role-playing, vous n'avez pas besoin de vous compliquer la vie en essayant d'adapter les règles de Simulacres. Malgré leur apparence rudimentaire, elles vous permettront de résoudre toutes les situations de jeu, sans avoir recours à l'arbitraire.

Par contre, si vous aimez les règles détaillées, taillées sur mesure pour un environnement particulier, ces mêmes règles simples peuvent vous servir de base de travail. En effet, dans un jeu de rôle, c'est l'univers qui compte avant tout et il vaut mieux commencer par le définir correctement, avant de concevoir un système de simulation. Aucun concepteur de jeu ne s'est jamais lancé dans la mise au point d'un système de génération de personnage avant de savoir à quel genre d'individu il devait donner naissance. Une règle de combat sera forcément différente si vous voulez jouer dans l'ambiance grand-guignolesque de *Massacre à la tronçonneuse* ou dans la société bureaucratique du *Procès* de Kafka...

Avant d'élaborer de nouvelles règles (forcément géniales, puisque ce seront les vôtres), n'hésitez pas à utiliser Simulacres pour tester votre univers, pour vérifier sa cohérence, et surtout qu'il intéresse vos joueurs. Vous aurez toujours le temps, ensuite, d'affiner et de peaufiner votre travail. Vous éviterez ainsi de faire fausse route. Il existe énormément de jeux injouables, pour quiconque autre que leurs auteurs. Evitez les déconvenues en procédant avec méthode.

## Savoir se documenter

Les spécialistes s'accordent à dire que le processus de création se traduit toujours par la réunion de deux ou plusieurs idées préexistantes. On ne crée jamais à partir du néant, même les génies ont besoin d'inspiration! Ce n'est pas le regretté scénariste de BD Jean-Michel Charlier (*Tanguy et Laverdure*, *Buck Danny*, *Barbe Rouge*...) qui aurait dit le contraire: son appartement était littéralement envahi d'ouvrages, de brochures et de traités divers. De même, quand Gary Gygax a eu l'idée d'écrire les règles d'AD&D, il ne s'est pas contenté de s'installer devant sa machine à écrire; il a commencé par collecter toutes sortes d'infor-




# Créateur d'univers

mations concernant le Moyen Age, la mythologie, les jeux de simulation, les probabilités, la magie, les armes, la médecine, les coutumes, etc. Vous aussi, quel que soit le degré d'originalité que vous souhaitiez pour votre univers, vous avez tout intérêt à vous « documenter ».

Une fois que vous savez quel type d'univers vous intéresse, lisez ce qui a déjà été fait dans le genre. Par exemple, si vous désirez adapter *Les Aventuriers de l'Arche Perdue*, vous ne perdrez pas votre temps en jetant un œil sur Indiana Jones (le jeu assez médiocre publié par TSR) et sur la littérature d'aventure des années 30 (la série *Doc Savage* de Kenneth Robeson est hautement recommandable).

Ensuite, consultez quelques ouvrages spécialisés afin de donner de la cohérence à votre monde. Rassurez-vous, il n'est pas indispensable de lire un traité sur l'économie des années 30 pour savoir gérer les problèmes d'argent d'Indiana Jones. Certains livres peuvent vous procurer un maximum d'informations utiles sans réclamer trop d'effort. A ce propos j'aimerais vous rappeler l'existence de l'excellente collection VQ « La vie quotidienne » chez Hachette. Chacun des ouvrages qui la composent passe en revue une époque (Antiquité, Moyen Age, Belle époque...) et constitue une mine de renseignements, tout en étant aussi facile à lire qu'un roman. Ne négligez pas non plus la célèbre collection « Que sais-je », malgré son âge, elle reste irremplaçable. Et puis, si vous connaissez quelqu'un qui a eu le « malheur » d'acheter une encyclopédie en 20 volumes, c'est le moment ou jamais d'en profiter !

Maintenant, ne vous abritez pas derrière des excuses fallacieuses comme « les livres, ça coûte cher » ou « j'ai pas assez d'argent de poche ». Il existe forcément près de chez vous des lieux où vous trouverez des trésors... sans qu'il vous en coûte une fortune. Qu'elles soient municipales, de quartier ou universitaires, les bibliothèques ne sont pas que des nids à poussière ! Et je vous assure que chercher un livre précis dans ces antres aux innombrables rayonnages peut aussi être une aventure passionnante. Même si ce n'est pas précisément le sujet des films de Spielberg, il y a fort à parier qu'Indy passe régulièrement son temps à fouiller les bibliothèques, tout comme le font souvent les investigateurs de Cthulhu ! Si vous êtes étudiant, pensez aussi à questionner vos professeurs (sur des détails précis, ou pour vous conseiller sur des bouquins à lire).

## Les questions qu'il faut se poser

Par quel bout faut-il prendre un univers ? Avant de vous lancer à corps perdu dans votre délire créateur, vous avez tout intérêt à bien cerner ce à quoi vous désirez aboutir : un monde ultra détaillé ou un cadre flou juste assez cohérent pour vous permettre de jouer. Dans tous les cas, commencez par tracer les grandes lignes qui sous-tendront votre création. Approfondissez ensuite autant que vous le désirez. Ne vous lancez pas de but en blanc dans la description de menus éléments sans grande importance. Vos joueurs se moqueront de savoir qu'un galvanisateur fluorisé fonctionne grâce à du bromure lyophilisé, par contre, ils risquent d'avoir envie de savoir avec quelle monnaie ils peuvent se payer un repas au bar du coin. Voici cependant quelques unes des questions qu'il faut absolument se poser...

### Qui commande ? Comment ? Dans quel but ?

Quel régime politique gouverne le monde... ou, en tout cas, les pays dans lesquels doivent se dérouler les aventures ? La politique peut être une chose extrêmement ennuyeuse à la télévision, mais dans les jeux de rôle, il est impossible de s'en passer. Sans elle, rien ne peut exister. Vous voulez des exemples ? Prenez AD&D... sans régime féodal « capitaliste », pas de chevalier, pas de mythe glorieux, pas de puissance financière, et donc pas beaucoup d'intérêt à jouer les dératisateurs de choc dans des sous-sols crasseux. Idem pour Star Wars qui est bien plus proche du Moyen Age (les chevaliers Jedi) et du western (les chasseurs de prime) qu'on ne peut l'imaginer de prime abord. Il est inutile, ici aussi, de s'arrêter à des détails inutiles. Le fait que votre monde soit soumis à une gérontocratie éclairée ou à une ploutocratie réactionnaire n'est pas indispensable. Il vous suffit juste d'avoir une bonne idée globale des grandes lignes politiques qui régissent votre création. Ainsi, s'il fallait définir le Complexe Alpha de Paranoïa, plutôt que de parler abstraitement de « dictature électronique », il vaudrait mieux faire référence à *2001 l'odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick (l'ordinateur fou), *Le meilleur des mondes* d'Aldous Huxley (la société déshumanisée), *1984* de George Orwell (la surveillance permanente) et le maccarthysme (l'anticommunisme primaire).

### Comment vivent les habitants ?

Après l'angle politique, il faut maintenant aborder l'aspect social. Vous devez en effet savoir ce qui différencie les « puissants » et les « défavorisés » de votre univers. Ce facteur peut avoir une extrême importance pour la crédibilité de votre création. Ainsi, par exemple, posséder un téléviseur dans les années 50 était un signe de richesse ; si vous voulez simuler la vie d'un mineur à cette époque, vous ne devez pas commettre l'erreur de lui accorder une TV ! Pour simplifier votre réflexion sur ce sujet, je vous conseille de décomposer votre société en quatre grandes classes sociales :

— Les pauvres (ouvriers, petits employés, serfs, chômeurs et marginaux...).

— Les petits bourgeois (cadres moyens, chefs de service, enseignants, artisans, commerçants, aubergistes...).

— Les grands bourgeois ou les nobles (cadres supérieurs, hauts fonctionnaires, propriétaires terriens...).

— Les dirigeants (capitaines d'industrie, cadres politiques, financiers, seigneurs...).

Pour chacune de ces classes, réfléchissez aux éléments



qui la distinguent des autres : usages, moyens financiers, possessions, vêtements, habitations, degré de liberté, etc. Dans la plupart des jeux de

rôle, les joueurs incarneront des « petits bourgeois » (jeunes chevaliers, détectives), mais certains peuvent faire exception à la règle en étant des marginaux (Zone) ou des grands bourgeois (certains personnages de l'Appel de Cthulhu) ou même des dirigeants (In nomine satanis...). Une bonne compréhension de l'ordre social d'un monde permet de mieux comprendre les grands principes qui président à son fonctionnement.

### Comment l'ordre public est-il maintenu ?

Des facteurs politiques et sociaux découle tout naturellement la question juridique. Etudier, au moins dans leurs grandes lignes, les lois et les autorités qui sont chargées de les appliquer et de les faire respecter (personne, police, milice, armée, juges, tribunaux révolutionnaires...) donne une vision globale d'une société. N'oubliez pas que l'arbitraire a parfois été de rigueur dans de nombreuses sociétés (Antiquité, Far West,...).

### Quels sont les moyens de communication ?

Au Moyen Age, pour envoyer une lettre en Afrique, il fallait monter une expédition de plusieurs semaines voire des mois, ce qui n'était pas à la portée de tout le monde. Aujourd'hui, pour écrire en Australie, il vous suffit de vous rendre au bureau de poste le plus proche. Les méthodes de transmission des informations ne doivent pas être négligées. N'oubliez pas que vos joueurs peuvent avoir besoin d'informations en cours d'aventure.

### Quels sont les moyens de transport disponibles ?




Dans l'Antiquité, on se déplaçait à pied. Une mule représentait un luxe, un cheval, un rêve réservé à l'élite ; et les routes (quand elles existaient) n'étaient pas sûres. Pendant des siècles, 50 kilomètres représentaient une distance énorme. Dans ce domaine, vous pouvez très bien réfléchir par analogie et faire des tableaux de correspondance (quel est l'équivalant de la « voiture » de mon univers ?) ou vous référer aux classes sociales que vous aurez définies (quel véhicule emploient généralement les petits bourgeois ?). Question corollaire : comment se repère-t-on ? Y a-t-il des routes ? Des cartes existent-elles, et sont-elles justes ?

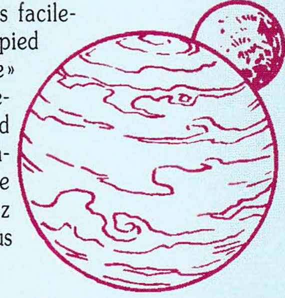
### Où habite-t-on ?

A quoi ressemblent les habitations, les administrations, les établissements hôteliers, etc. ? Et même : tout le monde a-t-il de quoi se loger ?

### Combien ça coûte ?

Si vraiment les talents de gestionnaire de vos joueurs doivent intervenir dans le jeu, transposez les valeurs actuelles d'une liste d'objets courants dans une monnaie plausible, puis modifiez ces prix au fur et à mesure, en fonction de l'offre et de la demande dans votre univers, ou même, de l'importance des objets dans vos scénarios. Mais si vous ne voulez pas de problème, ne vous attardez pas sur les questions de prix. Créer un système monétaire cohérent exige beaucoup de temps et des connaissances approfondies en économie générale.
Et si vous adaptez un univers existant (ex : Venise pendant la Renaissance), vous risquez de perdre un temps considérable à effectuer des recherches. Quand un joueur vous demande le prix d'un objet, jugez en fonction de la classe sociale de l'acheteur potentiel et du caractère « luxueux » ou non de l'objet en question ; ensuite répondez quelque chose du style : « c'est cher », « ça ne coûte rien » ou « tu ne peux pas te le payer ». A quoi bon faire compliqué quand on peut faire simple ?

Vous pourrez très facilement mettre sur pied un univers « jouable » à condition de remettre à plus tard les détails encombrants. Prenez votre temps, réfléchissez bien et laissez-vous aller.



**Jacques Dalstein et Didier Guiserix**
*illustration : Didier Guiserix*

habitations

| | ANTIQUITE | MOYEN-AGE | 19e | 20e | 22e |
|---|---|---|---|---|---|
| pauvre | rien, pièce commune en ferme / Masure brique / 1 pièce en Ville Basse (commune) ou en château | | maison de fonction / 1 chambre | Studio, chambre / Logmt de fonction / hotel | Cabine-Hotel / Conapt de fonction / mobile home |
| aisé | ferme, maison / 2 pièces en ville | ferme fortif. / 3 pièces en ville | pavillon / 3 pièces | 2 à 5 pièces / pavillon | Conapt 2 pièces / bungalow |
| riche | grande maison / + jardin | ferme-château / + terres / Hotel particulier | grand pavillon / manoir / Hotel particulier / 5 à 10 pièces | ← idem | Conapt 3/6 pièces / bungalow |
| dirig. | palais / + jardin | château / palais / + terres / parc | ← idem / + résidence de la fonction | ← idem | Appt spacieux / + / idem ← |

Déplacements journaliers

| | ANTIQUITÉ | MOY-AGE | 19e S. | 20e S. | 22e S. |
|---|---|---|---|---|---|
| pauvre | à pied | à pied, âne | âne / Malle-poste | bus / train (voiture ?) | Maglev / navette orb. |
| aisé | mule | cheval | malle-poste / calèche. (début du train) | train / voiture | glisseur antigrav / navette orb. |
| riche | cheval / char | cheval / carosse | calèche (début de l'auto) | train / voiture (chauffeur) / avion | glisseur / Jet Hypersonique / Astronef |
| dirig. | cheval / char | carosse | calèche | voiture (chauffeur + escorte) / avion (privé) | glisseur blindé / Jets Hyper. / Astronef (privé) |




voyages

| | ANTIQUITÉ | MOYEN AGE | 19e S | 20e S | 22e S. |
|---|---|---|---|---|---|
| pauvre | - rare - / à pied / 20 Km / jour | - rare - / à pied / maritime (marin) | malle-poste / train / Bateau (cale) | voiture (pas chère) / train / charter / cargo (lent !) | maglev / Astronef (3e Cl) |
| aisé | mule - cheval * / carosse / bateau | ← idem | idem ↑ * | Voiture / Train (1e Cl) / avion / croisières | glisseur / Jet Hyper / Astronef (1e Cl) |
| riche | cheval * / carosse / Bateau (cabine) | ← idem | Fiacre * / Bateau (1er Cl) | Voiture (haut de gamme) / + idem ↑ | Jet. H. perso / Astronef (Luxe ou individuel (loc.) |
| dirigeant | cheval, carosse / palanquin * / bateau (privé) | ← idem | Fiacre * / Bateau (privé) | Voiture (blindée ?) / avion | Jet H. perso / Astronef perso |

* en gros : 40 Km / jour



## LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

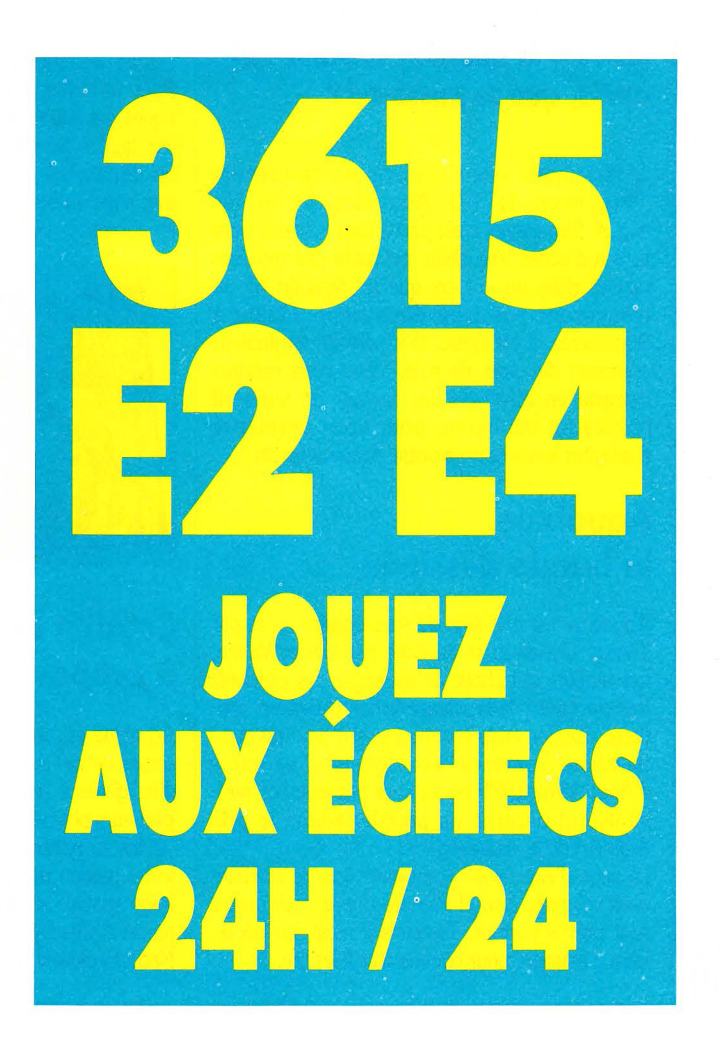
**PARIS**
75005 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles — Tél. 43.26.79.83
75008 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 15, rue Montalivet — Tél. 42.65.28.53
75017 **PARIS** - J.G. DIFFUSION - JEUX DESCARTES,
6, rue Meissonier — Tél. 42.27.50.09

**RÉGION PARISIENNE**
91000 **EVRY** - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora — Tél. 64.97.81.74
94210 **LA VARENNE SAINT HILAIRE** - L'ECLECTIQUE,
Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac — Tél. 42.83.52.23
77100 **MEAUX** - CELLULES GRISES,
67, rue du Faubourg-St-Nicolas — Tél. 64.33.51.58
77000 **MELUN** - CELLULES GRISES, rue Guy-Baudoin — Tél. 64.09.21.36

**PROVINCE**
49000 **ANGERS** - EVASION, 74, rue Baudrière — Tél. 41.86.08.07
74000 **ANNECY** - NEURONES
Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac — Tél. 50.51.58.70
89000 **AUXERRE** - MAILLET ET FILS, 10, rue du Temple — Tél. 86.52.87.70
84000 **AVIGNON** - LA VOUIVRE, 82, rue Bonneterie — Tél. 90.85.33.57
20200 **BASTIA** - POINT DE RENCONTRE, 3, bd Giraud — Tél. 95.31.23.10
64100 **BAYONNE** - FALINE JOUETS, 11, rue Jacques Lafitte — Tél. 59.59.03.86
90000 **BELFORT** - FANTASMAGORIE, 1, rue Kléber — Tél. 84.28.55.99
29200 **BREST** - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven — Tél. 98.44.25.30
33000 **BORDEAUX** - PRESTABLE CHEVILLOTTE,
24, rue Vital Carles — Tél. 56.44.22.43
18000 **BOURGES** - MERCREDI, 22, rue d'Auron — Tél. 48.24.49.90
14000 **CAEN** - LE PION MAGIQUE, 151, rue St-Pierre — Tél. 31.85.17.77
06400 **CANNES** - LES FOUS DU ROI, 47, boulevard Carnot — Tél. 93.38.91.47
73000 **CHAMBERY** - BEBE ROI, 2, rue Claude-Martin — Tél. 79.33.76.54
49300 **CHOLET** - JEUX REVES, 10, rue du Commerce — Tél. 41.58.77.88
63000 **CLERMONT FERRAND** - LE QUARTIER BLATIN,
3, rue Blatin — Tél. 73.93.44.55
21000 **DIJON** - L'ILE AUX TRESORS, rue de la Poste — Tél. 80.30.51.17
59500 **DOUAI** - AIRE LUDIQUE, 38, rue de la Boucherie — Tél. 27.98.99.88
38000 **GRENOBLE** - AU DAMIER, 25 bis, cours Berriat — Tél. 76.87.93.81
17000 **LA ROCHELLE** - LA LICORNE BLEUE, 25, rue des Dames — Tél. 46.41.49.29
76600 **LE HAVRE** - AU CLERC DE DUNE,
92, rue du Docteur Vigné — Tél. 35.41.71.91
72000 **LE MANS** - LA BOITE A JEUX, 66, rue Nationale — Tél. 43.23.96.81
59002 **LILLE CEDEX** - LE FURET DU NORD,
Place du Général-de-Gaulle — Tél. 20.78.43.24
87000 **LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie — Tél. 55.34.54.23
60002 **LYON** - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay — Tél. 78.37.75.94
13001 **MARSEILLE** - AU VALET DE CARREAU,
6, rue du Jeune Anacharsis — Tél. 91.54.02.14
13006 **MARSEILLE** - DRAGON D'IVOIRE, 6, rue Saint-Suffren — Tél. 91.37.56.66
57000 **METZ** - EXCALIBUR, 34, rue du Pont des Morts — Tél. 87.33.19.51
34000 **MONTPELLIER** - POMME DE REINETTE,
33, rue de l'Aiguillerie — Tél. 67.60.52.78
54000 **NANCY** - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie — Tél. 83.40.07.44
44000 **NANTES** - BROCELIANDE, 2, rue J.-J-Rousseau — Tél. 40.48.16.94
06000 **NICE** - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo — Tél. 93.87.19.70
30000 **NIMES** - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands — Tél. 66.76.20.04
45000 **ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Châtelet — Tél. 38.53.23.62
66000 **PERPIGNAN** - CELLULES GRISES, 8, rue du Théâtre — Tél. 68.34.64.66
29000 **QUIMPER** - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent — Tél. 98.90.40.50
35000 **RENNES** - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils — Tél. 99.31.09.97
76000 **ROUEN** - ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon — Tél. 35.71.04.72
42000 **SAINT-ETIENNE** - CACHE CACHE,
23, avenue de la Libération — Tél. 77.32.46.25
44600 **SAINT-NAZAIRE** - MULTILUD, 60, Centre République — Tél. 40.22.58.64
67000 **STRASBOURG** - PHILIBERT, 12, rue de la Grange — Tél. 88.32.65.35
65000 **TARBES** - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse — Tél. 62.44.17.53
83000 **TOULON** - LE MANILLON, 5, rue Pierre-Corneille — Tél. 94.62.14.45
31000 **TOULOUSE** - JEUX DU MONDE,
Passage St-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille — Tél. 61.23.73.88
37000 **TOURS** - POKER D'AS, 6, place de la Résistance — Tél. 47.66.60.36
10000 **TROYES** - EXPRESS PHOTO, 5, rue Aristide-Briand — Tél. 25.73.51.86
26000 **VALENCE** - MOI JEUX, 39, rue Bouffier — Tél. 75.43.49.02
38090 **VILLEFONTAINE** - RECREABEAU,
Centre Commercial Saint-Bonnet l'Etang — Tél. 74.96.55.84

**ETRANGER**
**BELGIQUE** - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE,
Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren — Tél. 02.734.22.55
**CHARLEROI** - DEDALE, 33, rue de la Régence — Tél. 071.311955
**CANADA** - 4532 **ST-DENIS** - **MONTREAL** - LE VALET DE CŒUR,
P.QUE H2J 2L4 — Tél. (514) 499.9970
**SUISSE** - 1201 **GENEVE** - AU VIEUX PARIS,
1, rue de la Servette — Tél. 19.41.22.734.25.76
**USA** - 10020 **NEW YORK** - THE COMPLEAT STRATEGIST
Rockfeller Center, 630 Fifth ave. Concourse Level — Tel. 212.265.7449





# Aquablue selon Simulacres

## ou l'utilité des inspis BD




***Les scénaristes de jeu de rôle ne sont pas condamnés à utiliser sans cesse les mêmes univers de références, ceux que l'on achète avec les boîtes. Nous vous avions déjà présenté des moyens de sortir de ce carcan avec le cinéma (« Prison » et 0« Chinese Ghost Story ») et la littérature (« Les Princes d'Ambre »). Nous allons plus loin aujourd'hui avec ce qui nous semble le support idéal : la bande dessinée. Un album présente en effet un univers graphique assimilable par tous, lisible sans équipement spécial, et une histoire qui suscite souvent la question suivante : et après, que se passe-t-il ?***

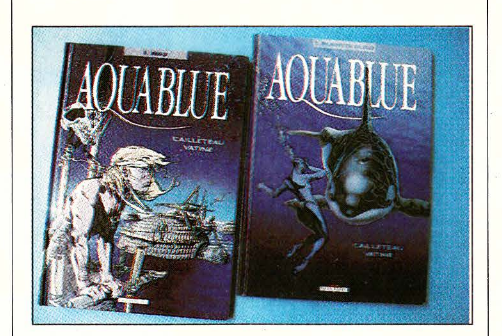
Si nous avons choisi pour ce premier essai la BD Aquablue et le jeu Simulacres c'est parce tous les deux sont faciles d'accès. Aquablue présente des histoires neuves dans un univers que les fans de SF ne trouveront pas trop dépaysant. Quant à Simulacres, il est notre plus petit dénominateur commun des jeux de rôle. Vous vous rendrez compte en effet que les termes de jeu sont réduits au minimum, pour vous permettre d'adapter le scénario à votre système favori.

## Aquablue, la bande dessinée

*Aquablue* est une saga de space opera écrite par Thierry Cailleteau et dessinée par Olivier Vatine. Les auteurs ont choisi de mélanger des éléments très classiques de la science-fiction (vaisseaux spatiaux, conglomérats économiques) à une très sympathique romance écologique. Les jurés d'Angoulême 1989 ne s'y sont pas trompés puisqu'ils ont décerné au premier album le prix Alph'Art de la Jeunesse.
La saga d'Aquablue[1] comprend pour le moment deux volumes, *Nao* et *Planète Bleue*, mais quatre sont prévus en tout. Toutefois il n'est pas nécessaire d'attendre pour commencer à les lire.

## Adaptation à Simulacres

Nous avons voulu vous présentez ici les divers protagonistes de la bande dessinée, afin que même les joueurs qui ne connaissent pas les albums puissent jouer le scénario correspondant de l'encart central.
Quant aux « caractéristiques » pour Simulacres c'est bien simple, nous avons décidé de vous en fournir le minimum. Tout d'abord, la toile de fond de l'univers d'Aquablue est très classique (les auteurs ne s'en cachent pas) et vous pourrez donc sans aucun mal à l'utiliser avec Space Master, Star Wars, Space Opera ou Empire Galactique. Disons pour fixer les idées que la technologie est un peu moins avancée que dans Star Wars ou dans la description space opera des règles de Simulacres. Cela se manifeste par l'usage d'armes très proches de celles utilisées actuellement, et des difficultés de transport inter-systèmes. Le prix d'un vaisseau est hors de portée d'un particulier ordinaire, et peu d'hommes savent retaper un vaisseau réformé. Quant aux planètes isolées, comme Aquablue, elles ne sont pas desservies car en dehors des routes commerciales.
Pour terminer, vous n'aurez pas les caractéristiques des héros de la BD car nous pensons que leur qualité principale est de ne pas devoir mourir ou disparaître à cause d'aventuriers. Si malgré tout vous voulez les mettre en scène, considérez-les comme des PNJ Forts.

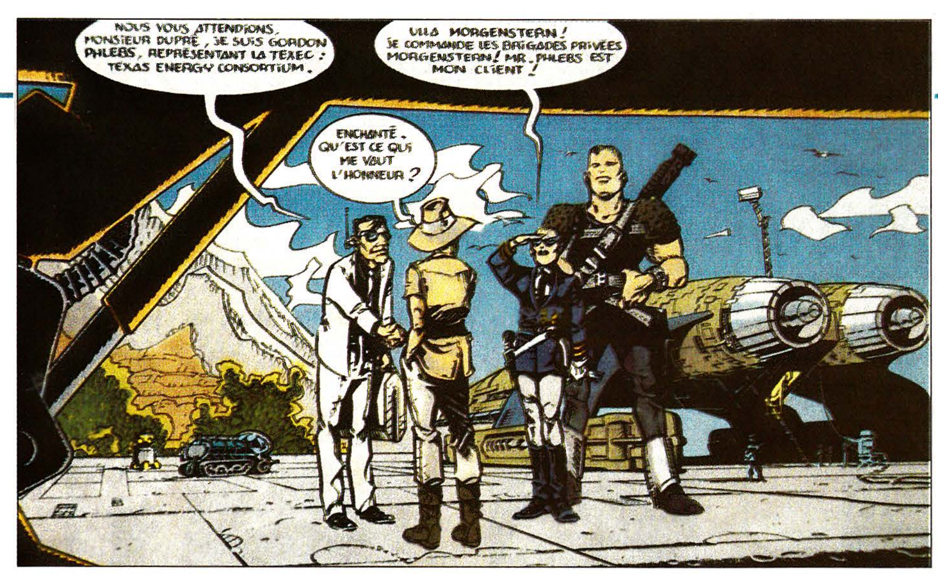



## Ce qu'il faut savoir à propos d'Aquablue

Aquablue est une planète couverte d'océans, parsemés de petits archipels abritant une population d'indigènes à la peau bleue, vivant à la façon des pêcheurs polynésiens. La vie s'y écoule depuis des siècles au rythme des marées quand débarque un jeune garçon miraculeusement rescapé d'un naufrage spatial, accompagné par Cybot, son robot-nurse. Après l'avoir recueilli, les natifs le baptisent Nao et l'élèvent comme un messie, car le jour de son arrivée a coïncidé avec une des rares apparitions d'un monstre marin vénéré comme un dieu vivant : Uruk Uru.
En grandissant, Nao devient membre à part entière de la tribu et vit même une tendre idylle avec Mi-Nuee, la fille du chef et son amie d'enfance. Mais le jour de ses dix-sept ans, les Terriens débarquent sur Aquablue pour la coloniser. La Texec, société multiplanétaire, vient y construire des centrales de production énergétique à l'usage de la Terre. Elle est secondée « militairement » par les Brigades Privées Morgenstern, spécialisées dans ce genre d'opérations de pacification musclée. Lorsqu'ils réalisent que les machines terriennes vont provoquer la glaciation de la planète et condamner irrévocablement leur mode de vie, Nao et son peuple décident de lutter et prennent le maquis. Leurs harpons sont bien insuffisants face à l'arsenal des envahisseurs mais l'espoir leur vient de l'ethnologue Maurice Dupré, qui leur apprend que Nao est en fait le neveu d'Ulla Morgenstern, la patronne des Brigades. C'est avec l'argent de l'héritage de son frère, père de Nao, mort au cours du naufrage qu'elle les a fondées. Si Nao, lui aussi porté disparu, réapparaît pour réclamer l'héritage de son père, il deviendrait propriétaire des Brigades et la Texec se trouverait désarmée.
Sur la crête des vagues d'Aquablue et devant les tribunaux terriens commence un long combat arbitré par la sagesse divine d'Uruk Uru...

**Quelques notions de géographie...**
La morphologie de la planète est on ne peut plus simple : deux pôles couverts de banquise, de la mer partout et des archipels disséminés. Selon les latitudes, les climats varient comme sur la Terre et les modes de vie des indigènes diffèrent légèrement. La faune et la flore sous-marines sont généralement comparables aux nôtres, à l'exception de quelques monstres marins et crustacés bizarres ; idem pour la faune et la flore des îles, mais on raconte que de dangereux prédateurs venus du fond des âges habitent encore certains lieux.

**Les tortues**
Bien qu'affectionnant leurs pirogues et leurs praos à voiles, les indigènes prennent le plus grand soin de leurs tortues géantes apprivoisées. Ils construisent de véritables ponts sur leurs carapaces et les emploient de préférence pour les longues traversées, car leur instinct infaillible les fait déceler et éviter les tempêtes. Ce sont des animaux lents et placides, totalement inoffensifs et peu enclins à la panique, sauf lorsqu'ils sont blessés ou en rut, une fois tous les cinq ans. Dans ce cas, mieux vaut ne pas naviguer !



*Première rencontre de Dupré avec les méchants sur la base de l'écologiste.*

**Uruk Uru**
Dieu vivant des indigènes, Uruk Uru vit dans les profondeurs marines et ne remonte à la surface que très rarement, et chaque fois son apparition est porteuse de présages pour ses adorateurs. Ce gigantesque léviathan semble capable de transmettre des émotions de base, comme par télépathie, mais seuls des chamans comme Urukthapel parviennent à interpréter précisément ses messages. Dupré, tout empreint de scepticisme scientifique, se demande comment une telle créature — qui n'est probablement pas plus que semi-intelligente — peut arriver avec autant d'à propos sur les lieux où se joue le sort de la planète. Pour lui, il y a forcément une autre explication que la divinité d'Uruk Uru !
Quoi que puissent tenter des aventuriers contre Uruk Uru (si cette mauvaise idée leur passait par la tête), tout échouerait systématiquement car la créature pressent tout ce qui se trame contre elle.

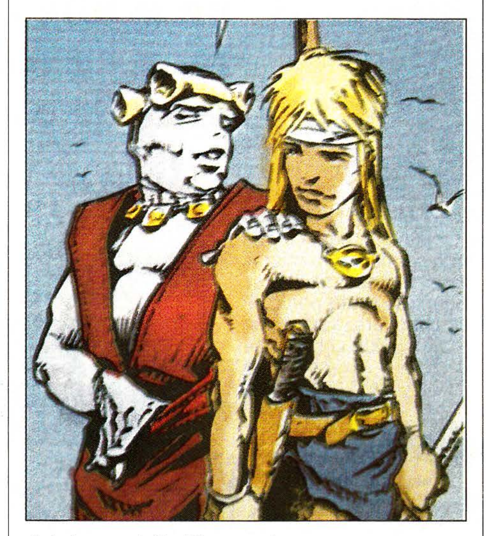
**Les indigènes**
Ces humanoïdes sont très bien adaptés à la mixité de leur environnement : terrestre et aquatique. Leur peau est bleue et ils naissent avec un système respiratoire double poumons/ branchies qui leur permet d'évoluer librement sur terre et sous l'eau jusqu'à de très grandes profondeurs, où un système équivalent au sonar des chauve-souris leur permet de s'orienter. Ils utilisent ce même sonar comme une voix sous-marine pour communiquer sommairement avec certains poissons et mammifères marins.
Leur endurance et leurs performances physiques sont sensiblement supérieures à celles des humains. Leur plat préféré : le poisson cru, mais ils savent aussi le préparer avec tous les raffinements imaginables.
En termes de jeu, les indigènes ont 6 points de Souffle, un total de 9 points en Energies et Règnes avec 2 en Animal et 3 en Puissance.

## Les méchants

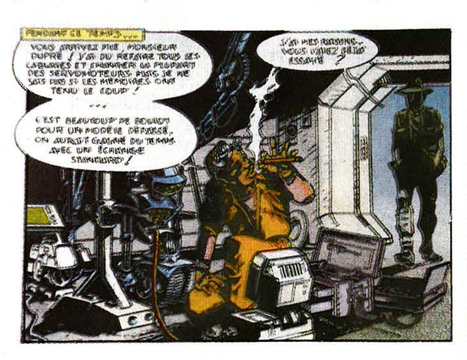
**Colonel Ulla Morgenstern**. Tante de Nao, son armée privée a été engagée par la Texec pour réprimer toute révolte indigène au cas où la construction des centrales provoquerait des troubles. Elle dirige ses hommes avec une poigne de fer et entretient une relation « amoureuse » avec son fidèle lieutenant, Fritz.
**Fritz**. Commandant en second des Brigades Privées Morgenstern, ce serviteur dévoué est prêt à exécuter sans sourciller toute basse besogne demandant de la poigne, comme mener un commando destiné à éliminer un héritier gênant, par exemple.
**Gordon Phlebs**. L'homme de la Texec, responsable du projet Aquablue, est délégué sur place par le conseil d'administration présidé par Ross Bud. Gestionnaire implacable, il n'attache de prix à une vie humaine que s'il peut en tirer une plus value. Sinon, il transmet le dossier à Morgenstern.
**Ross Bud**. A la force du poignet, il a fait de la Texec une puissante société multiplanétaire. Tant pis pour ceux qui se sont trouvés sur sa route. Lorsqu'il accorde une de ses rares interviews, sur le pont d'un de ses yachts ou à l'inauguration d'un nouveau complexe industriel, il s'arrange toujours pour placer sa phrase favorite : « Si César, Napoléon et Hitler ont un point commun, c'est bien la médiocrité de leurs ambitions ! ».

## Les gentils

**Wilfried Morgenstern, alias Nao**. En grandissant parmi les indigènes, il n'a jamais cessé de rêver de la Terre, sa planète d'origine. Mais dès qu'il rencontre ses premiers Terriens, il a vite compris que sa vraie famille avait la peau bleue. Acceptant son destin d'élu d'Uruk Uru, il ne laissera pas les glaces de la Texec envahir les lagons où il nageait avec Mi-Nuee lorsqu'ils étaient enfants.


*Melkïok « père » de l'île d'Ouvea , et Nao.*

**Mi-Nuee**. Elle et Nao ne se sont plus quittés depuis le jour où il a posé le pied sur Aquablue. C'est elle qui lui a appris les secrets de chaque rocher de leur île, Ouvéa.
**Melkéïok**. Père de Mi-Nuee, père adoptif de Nao et chef de la tribu d'Ouvéa, sa grande sagesse le fait écouter respectueusement par toutes les peuplades d'Aquablue.
**Urukthapel**. C'est le grand chaman d'Ouvéa. Il connaît les propriétés de toutes les algues médicinales, et est l'interprète privilégié de tous les présages d'Uruk Uru.
**Cybot**. Ce petit robot-nurse s'est chargé de l'éducation de Nao quand ils ont dérivé dans l'espace pendant huit ans à bord d'une chaloupe de sauvetage, après le naufrage. Maintenant que Nao a grandi, il continue à le traiter comme un gosse.


*Réparant le Cybot, le mécatechnicien de Dupré, Sly Jackson, que vous retrouverez dans le scénario de notre encart.*

**Maurice Dupré**. L'ethnologue terrien était en mission d'étude sur Aquablue quand la Texec a débarqué. Il s'est pris d'amitié pour Nao et son peuple et a sacrifié sa carrière pour les aider à se défendre contre les complexes lois terriennes.
**Béatrice Dupré**. Ex-épouse de Maurice, elle l'a quitté afin de ne pas entraver sa carrière de journaliste, incompatible avec les expéditions de son ethnologue de mari. Aquablue a aussi besoin des médias pour étaler au grand jour les méthodes de la Texec.
**Carlo**. Ce copain de Béatrice dirige une entreprise de fret interplanétaire composée d'un seul et unique appareil : le Stromboli. Roi de la magouille et du système D, pilote casse-cou de tout ce qui a un volant ou un manche à balai, sa verve transalpine et son optimisme finissent toujours par balayer les idées noires de ses camarades.
**Uruk Uru**. Le dieu vivant des indigènes est auréolé de mystère. Dans les moments de crise ou de danger, il entre en communication télépathique avec Nao, son élu. Il lui arrive aussi d'intervenir physiquement dans les conflits impliquant ses fidèles. Mais est-il divin pour autant ?

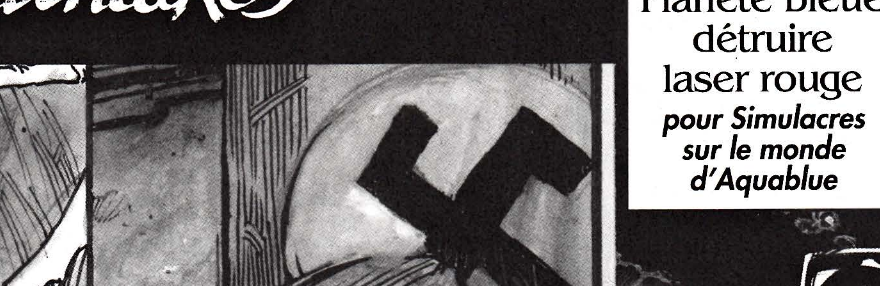
**Thierry Cailleteau**
*illustration extraite des albums : Olivier Vatine*

1) Editée chez Delcourt.

# CASUS BELLI aventures

Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 50 et 59 à 66.

CB 55





Planète bleue détruire laser rouge
*pour Simulacres sur le monde d'Aquablue*

Rien n'est à jamais fini
*pour James Bond 007*

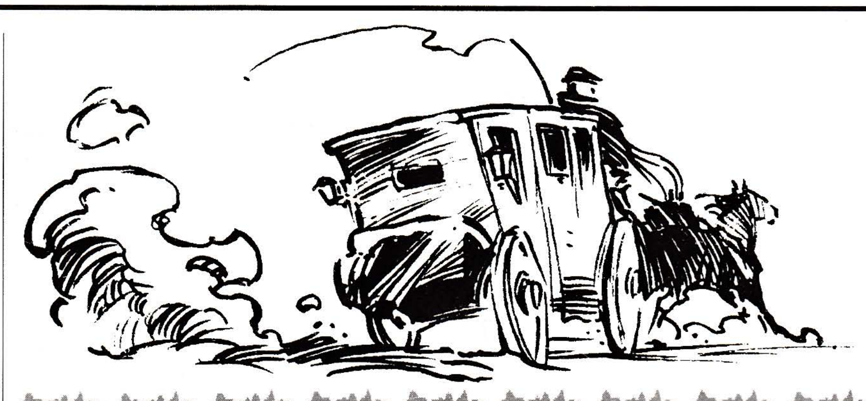
Une bonne recette
*pour Warhammer*

Faut pas se payer
la fiole des Gnobelains !
*pour AD&D*




# UNE BONNE RECETTE

Ce scénario est destiné à un groupe de quatre à six personnages ayant suivi deux ou trois carrières. Il ne requiert que le matériel contenu dans le jeu.



De l'art de faire son marché

## Avant-propos

Après avoir abattu un monstre d'une grande rareté, les PJ apprennent qu'avec une partie du corps de ce monstre ils peuvent confectionner une potion de grand pouvoir. Reste à trouver les autres ingrédients, plus triviaux, et à dénicher un magicien capable de l'enchanter...
Le but de ce scénario, à la trame simple, est de faire découvrir aux joueurs quelques uns des moyens par lesquels les magiciens se procurent les ingrédients nécessaires à leurs sorts. Dans cet esprit il ne couvre que la recherche des composants et non celle de l'enchanteur. Au MJ d'imaginer la suite.

## Un voyage comme les autres

Les PJ ont pris place dans une diligence en compagnie de quatre autres personnes : Katerina Von Hoffel, une gente damoiselle voyageant en compagnie de sa gouvernante Ruta Graveolstein, Dieter Amarek, un marchand kislevite et Hans Gilish, un vieil homme bavard mais discret sur ses activités.
Katerina est une jeune fille romantique, prude et réservée qui rougit à la moindre allusion ou compliment. Elle est flanquée d'une gouvernante d'une quarantaine d'années, froide et sans aucun humour, qui tient à merveille son rôle de chien de garde.
Ruta est une vieille fille guindée à la voix glaciale. D'ordinaire, elle veille sans défaillir auprès de Katerina. Malheureusement, cet interminable voyage est une épreuve physique éprouvante et Ruta relâche de plus en plus son attention...
Dieter est un marchand de vin, bon vivant et à la plaisanterie facile. C'est un homme sans problèmes ni secrets et tout juste malhonnête pour réussir dans son métier. Durant les interminables heures de route il fait goûter aux personnages quelques échantillons de ses produits.
Hans est un vieil homme d'une cinquantaine d'années, poursuivant inlassablement ses études d'alchimie. A cette fin, il parcourt l'Empire, visitant les universités les unes après les autres. Hans est très porté sur la chose et tente sa chance avec toutes les jeunettes qui passent à sa portée. Son « truc » est de faire des tours de magie mineure pour les ébahir. Il les séduit généralement en leur promettant de leur apprendre ses tours...
Les jours passent dans une monotonie désespérante. Les relais se ressemblent tous, le même agencement (p. 329), les mêmes sommiers durs comme de la pierre. Le MJ est libre de glisser une petite attaque de mutants histoire de réveiller l'attention des joueurs et d'endormir leur méfiance, en effet rien n'est plus louche qu'un voyage où il ne se passe rien !
Il y a deux jours, la diligence s'est arrêtée dans un village où des bateleurs présentaient des monstres empaillés tout en racontant avec moult détails de quelles atrocités ils sont capables et comment ils les ont vaincus. Cet intermède urbain est de nature à amuser personnages et joueurs. Le MJ peut s'en donner à cœur joie pour le jouer réellement et narrer à ses joueurs des combats épiques de parties précédentes. (Pour les détails sur ces bateleurs, voir plus loin, le chapitre sur les plumes de Harpie).



## Une terrible découverte

Lors d'un arrêt en rase campagne, par exemple pour réparer une roue brisée ou récupérer des bagages mal attachés et tombés sur la route, Katerina profite de la somnolence de sa gouvernante pour s'éloigner seule et aller cueillir des fleurs. Un quart d'heure s'écoule sans qu'elle réapparaisse. Alors que les PJ commencent à la chercher, un cri perçant retentit. Il s'agit de Katerina, ou plutôt de la voix de Katerina.
La jeune fille est prostrée en pleurs prés d'un bosquet. Dans celui-ci, les PJ découvrent le cadavre encore chaud, nu et à moitié dévoré d'une femme. Ses vêtements en charpie sont éparpillés autour d'elle. Dans l'état où elle est, la victime ne peut être identifiée. Ce pourrait être l'œuvre de loups, en fait la vérité est toute autre...
Katerina, dans son innocence, a terriblement mésestimé le danger de la forêt. Alors qu'elle cueillait des fleurs en chantonnant, un Doppelganger (p. 236) l'observait. Il ne lui fallut que quelques secondes pour la tuer. Une demi-heure lui suffit pour la dévorer entièrement. Si les PJ ne s'inquiètent pas d'elle avant ce délai, le Doppelganger sous l'apparence de Katerina rejoindra la diligence. Si, comme c'est plus probable, ils la cherchent bien avant, le Doppelganger doit interrompre son repas et mettre en scène la découverte du cadavre.
Il se peut qu'un PJ s'intéresse assez à Katerina pour la suivre discrètement dans son escapade.

Il apercevra alors une copie conforme de Katerina s'approcher d'elle. Rendre un PJ audacieux est la seule chance pour Katerina de rester en vie. Elle lui en sera gré.

# Le renard dans le poulailler

Si la supercherie du Doppelganger marche, il représente un danger mortel pour tous les voyageurs. Rester seul avec lui revient ni plus ni moins à se faire abattre, points de destin ou pas. Il est évident que le monstre attendra le meilleur moment pour frapper...

Ses premières cibles sont la gouvernante et les magiciens, ces derniers étant les seuls capables de découvrir sa nature magique par l'utilisation de la compétence Sens de la Magie. Pour rendre toute identification impossible, Katerina refuse catégoriquement d'être touchée par qui que ce soit, hormis Ruta. La première nuit, le monstre se débarrasse de la gouvernante en l'étouffant avec un oreiller. Affaiblie par le voyage, elle ne lui oppose qu'une résistance symbolique. La mort paraît naturelle, d'autant plus que Ruta déclinait de jour en jour.

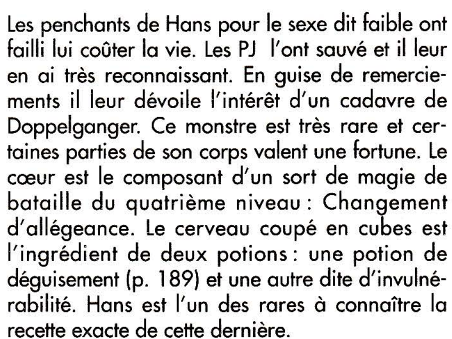
La victime suivante est Hans qui ne cesse de faire apparaître des animaux et des flammèches pour l'éblouir. Katerina lui glisse un mot sous la porte de sa chambre. Le vieil homme, trop heureux de sa victoire, se rend comme convenu à minuit dans la chambre de Katerina. Le Doppelganger a prévu pour masquer son assassinat de simuler une tentative de viol. Il prend d'abord la précaution de brûler le billet doux, puis tente de poignarder Hans, mais celui-ci se défend avec l'énergie du désespoir. Le bruit de la lutte réveille les PJ. La chambre est verrouillée de l'intérieur. De la vitesse de réaction des personnages dépend la survie de Hans.

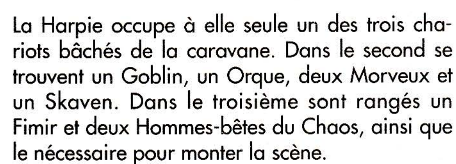
Si Hans est toujours vivant quand les PJ pénètrent dans la chambre, Katerina accuse Hans d'avoir voulu la violer, sa poitrine à moitié dénudée et ses vêtements déchirés durant le combat l'attestent. Hans clame son innocence mais sans le billet doux, il ne peut rien prouver. Les patrouilleurs ruraux le retiennent prisonnier dans leur local (voir plan relais p. 329). Durant la nuit, le Doppelganger s'éclipse de l'auberge, trouve une autre apparence et s'évanouit dans la nature.

Si Hans meurt, le Doppelganger se tournera vers un autre magicien, certainement un PJ...

Tout se passera ainsi si le Doppelganger n'est pas découvert. Le seul moyen d'y arriver est d'utiliser sur lui la compétence Sens de la Magie. En se concentrant, le magicien apprend que Katerina a de fortes capacités magiques, ce qui est très surprenant pour une jeune fille de son âge. Mais de là à se jeter sur elle les armes à la main, il y a un pas. Comment penser qu'un si joli sourire cache en fait un monstre sans cœur ni pitié !

Se sentant découvert, le Doppelganger prend l'apparence du plus puissant des personnages et cherche à s'enfuir.





# Le prix du danger

Les penchants de Hans pour le sexe dit faible ont failli lui coûter la vie. Les PJ l'ont sauvé et il leur en ai très reconnaissant. En guise de remerciements il leur dévoile l'intérêt d'un cadavre de Doppelganger. Ce monstre est très rare et certaines parties de son corps valent une fortune. Le cœur est le composant d'un sort de magie de bataille du quatrième niveau : Changement d'allégeance. Le cerveau coupé en cubes est l'ingrédient de deux potions : une potion de déguisement (p. 189) et une autre dite d'invulnérabilité. Hans est l'un des rares à connaître la recette exacte de cette dernière.

Outre le cerveau d'un Doppelganger coupé en cubes, il faut un estomac de Troll, trois plumes caudales de Harpie, un œil de Basilic et un morceau de peau de Dragon (environ 15 cm²). Le tout doit être broyé et la pâte obtenue liquéfiée dans de l'eau pure. Ensuite cette potion est enchantée avec le sort Palimpseste (p. 173) au moins une fois et au maximum dix. Le buveur peut utiliser, par round, autant de fois le sort Palimpseste qu'il a été lancé sur la potion. L'utilisateur est donc virtuellement invulnérable mais uniquement durant 1d6x10 tours, la durée d'action du produit.

L'objet peut paraître très puissant, mais les ingrédients sont rares et le pouvoir de la potion réside dans le nombre de sorts investi dedans. De plus le fait que l'effet ne dure qu'une heure maximum, réserve l'usage de cette potion exceptionnelle à une situation exceptionnelle. La confection d'un tel objet peut être le but d'une campagne visant à abattre un adversaire trop puissant pour être affronté autrement.

Hans peut confectionner la potion mais non l'enchanter et bien sûr il ne possède pas les ingrédients. C'est aux personnages de trouver à la fois les composants et l'illusionniste ou à défaut un prêtre de Ranald...

Le scénario peut s'arrêter là pour les PJ. En effet si Hans est tué, personne ne pourra leur apprendre l'existence de la potion et a fortiori sa recette.

# Les plumes de Harpie

Les bateleurs aux monstres empaillés sont faciles à pister. Dans chaque village où ils passent, les tavernes résonnent des semaines durant des histoires de fabuleux combats racontées par Karan le manchot, valeureux guerrier et chef des bateleurs. Il a sous ses ordres un ménestrel humain et trois saltimbanques dont le travail est de mimer les monstres des histoires. Même s'ils paraissent incroyables, tous ces récits sont vrais. C'est son autobiographie que Karan narre aux badauds.

Tôt ou tard, les PJ le rattraperont, soit dans un village ou un bourg, soit dans la nature. Ils ont alors le choix entre voler les plumes ou les acheter.

La Harpie occupe à elle seule un des trois chariots bâchés de la caravane. Dans le second se trouvent un Goblin, un Orque, deux Morveux et un Skaven. Dans le troisième sont rangés un Fimir et deux Hommes-bêtes du Chaos, ainsi que le nécessaire pour monter la scène.

Karan ne veut pas céder une seule plume et ce à n'importe quel prix. Si les PJ sont attentifs, ils remarquent que le ménestrel semble plus sensible à ces arguments. Une rencontre discrète avec lui, par exemple dans une taverne, permet de se mettre d'accord sur les modalités de l'échange. Le ménestrel n'accepte pas de trahir son patron pour moins de 2500 couronnes d'or. Il est « honnête » et fournira aux PJ les véritables plumes en échange de l'argent.

Le vol est certainement plus économique mais également plus aléatoire. Karan est d'un naturel méfiant. Il force ses hommes à se relayer la nuit pour monter la garde autour des chariots. Il se réveille parfois lui-même pour vérifier qu'ils suivent bien ses ordres. La Harpie est sa fierté, la rareté de ce monstre explique l'attachement qu'il lui porte.

Si les PJ essayent de lui acheter les plumes, il renforcera la garde des chariots allant jusqu'à patrouiller personnellement une bonne partie de la nuit, la hache à la main.



# L'estomac de Troll

De nombreuses parties de l'anatomie du Troll servent à des fins magiques.

Composants de sorts ou ingrédients de potions, le Troll est une valeur sûre sur le marché. Ce qui explique que dans des régions entières, le Troll ait subi le sort des loups de notre Moyen Age. Des équipes de guerriers, engagées soit par des guildes de magiciens, soit par des particuliers, soit encore agissant en free-lance, parcourent l'Empire en traquant les « peaux vertes ». D'ici quelques années, lesTrolls pourraient bien disparaître, victimes de leur « utilité ».

Les Trolls devenant plus rares, les prix flambent mais pas assez pourtant pour que les Trolls d'importation (Norsca et Kislev) soient concurrentiels...

A la recherche d'un Troll, les PJ arrivent dans un village adossé à des contreforts montagneux. Le commerce local est la chasse au Troll. Autrefois la région en était infestée, à présent, le marasme menace. La population n'est pas très accueillante à l'égard des étrangers qui viennent encore leur voler le pain de la bouche. Descendus à la seule auberge du village, l'auberge du Troll aux douze hypophyses, les PJ sont pris à parti par sept « chômeurs », des chasseurs. L'altercation ne va pas plus loin qu'une bonne bagarre, à moins que les personnages ne dégainent leurs armes.
A l'auberge, les PJ rencontrent un apprenti magicien frêle, pleurnichard et timide que son maître a envoyé chercher une hypophyse de Troll, pour s'en débarrasser. Vu le gabarit de l'apprenti, il n'a aucune chance de réussir seul. Il quémande l'aide des PJ, allant jusqu'à se jeter à leurs pieds. Si ces derniers refusent il les suivra quand même, de loin, attendant un signe d'eux pour venir les rejoindre. Il ne sait rien faire, gémit et pleure tout le temps, a peur de son ombre. En résumé c'est un vrai boulet...
Les personnages peuvent apprendre qu'une équipe de traqueurs de Trolls est déjà dans la montagne depuis une semaine. Les PJ se mettent à leur tour en chasse. Après quelques jours, et peut-être quelques rencontres désagréables, ils débusquent un Troll, un vieux mâle solitaire...
A peine est-il mort que l'autre équipe de chasseurs pointe son nez. Elle est sur la piste du même Troll depuis des jours et réclame la totalité du butin. Aucune discussion n'est possible, ils sont aussi bornés que fatigués...
L'équipe concurrente est composée d'un éclaireur originaire du village et d'un nombre de spadassins laissé à l'appréciation du MJ. L'éclaireur ne participera pas aux combats.

## La vente aux enchères

Les chasseurs free-lance et les « occasionnels », tels les PJ, peuvent dans les villes qui abritent une guilde de magiciens inscrire leurs marchandises, composants, objets magiques ou potions, au catalogue d'une vente aux enchères organisée par la guilde tous les premiers jours du mois.
Les enchérisseurs et simples spectateurs sont invités à laisser leurs composants ou symboles religieux au vestiaire. De plus, de nombreux gardes équipés d'anneaux de protection contre les illusions peuvent neutraliser toute tentative de vol de la part d'un clerc de Ranald.
Le cœur de Doppelganger est un ingrédient très recherché, surtout en temps de guerre. L'annonce de la vente d'un tel composant voit accourir les barons et comtes locaux mais aussi des étrangers : Norscans, Kislevites, Tiléens...
Les enchères vont bon train et le cœur va finalement à un prince tiléen pour une somme de 1d6 x 10000 couronnes d'or (prix de mise en vente : 5000 C.O.).
Avec une telle somme les PJ peuvent obtenir un lot de peau de Dragon également au catalogue. Un de ces grands reptiles vient d'être tué récemment et le cours de la peau de cet animal a sérieusement baissé. Les PJ peuvent acquérir ce dont ils ont besoin pour (1d6+3)x1000 C.O. (prix de mise en vente 1000 C.O.).
Reste à trouver les yeux d'un Basilic...

## La bourse aux échanges

Chaque guilde organise pour ses membres et ses anciens des bourses d'échange où les magiciens troquent leurs « doubles » comme des enfants à la récréation, font des concours de boules de soufre gravées ou encore s'échangent des recettes de potions. La bourse a lieu tous les ans à date fixe, celle de l'anniversaire du doyen. C'est également l'occasion de se rencontrer ou de se revoir. Seuls bien sûr les membres de la guilde sont admis.
Si un PJ fait partie d'une guilde, il peut tenter d'échanger le cœur de Doppelganger contre un morceau de peau de Dragon et les yeux d'un Basilic. Au MJ de lui rendre la tâche difficile : discussion de marchands de tapis, accords croisés, échanges en cascade...
Si le cœur est déjà vendu, les yeux de Basilic seront impossibles à obtenir. L'argent n'a ici aucune valeur.

## La tête et les muscles

Dans les grandes villes, les guildes côtoient des tavernes exclusivement fréquentées par des apprentis magiciens. Une partie importante du travail des apprentis est de ranger, d'étiqueter et d'épousseter les composants du maître. Si les PJ tentent d'en soudoyer un, l'apprenti peut réagir de multiples façons : accepter et livrer le bon composant, accepter et livrer des yeux de bœuf à la place, dénoncer les PJ à la guilde, etc. Le MJ est libre de laisser aller son esprit tortueux. L'argent empoché, l'apprenti peut changer de vocation et devenir charlatan...
A noter que si les PJ ont aidé l'apprenti peureux (voir l'épisode du Troll), celui-ci les en remerciera en dérobant pour eux un composant de leur choix.
Les PJ peuvent aussi essayer de se faire engager comme apprentis chez un magicien pour à la première occasion voler ce dont ils ont besoin. Ils ne risquent que d'être virés à coups de boules de feu ou d'être rendus débiles le temps d'échouer sur la paille humide d'un cachot.
Reste bien sûr la solution d'explorer les cavernes des montagnes à la recherche d'yeux sur pattes. Courageux mais aussi dangereux, le Basilic n'est pas spécialement un monstre câlin et la pétrification est irréversible...

## La moitié du travail

Les ingrédients rassemblés, les PJ doivent les ramener à Hans. La potion prête, l'alchimiste a payé sa dette. Il ne reste plus qu'à l'enchanter. Pour cela il faut trouver un illusionniste ou un prêtre de Ranald de niveau 2 qui accepte de le faire...

### Personnages non-joueurs

La plupart des personnages de cette histoire sont définis dans le texte par leur carrière. Pour obtenir les caractéristiques il suffit de prendre le profil moyen de la race et d'ajouter les bonus des carrières.

#### *Hans Gilish*

Humain mâle, 52 ans. Cheveux blancs, légèrement voûté. Alchimiste 3e niveau (niveau en cours).

M: 2 CC: 42 CT: 38 F: 4 E: 4 B: 8 I: 52
A: 1 Dex: 49 Cd: 41 Int: 69 Cl: 55 FM: 35
Soc: 27

Points de magie: 23

Toutes compétences niveau 2, plus Préparation des potions et Méditation. Sorts: Apparition de petits animaux, Dons des langues, Feux follets, Flammerole, Verrou magique, Ouverture, Immunité aux poisons, Guérison des blessures légères.

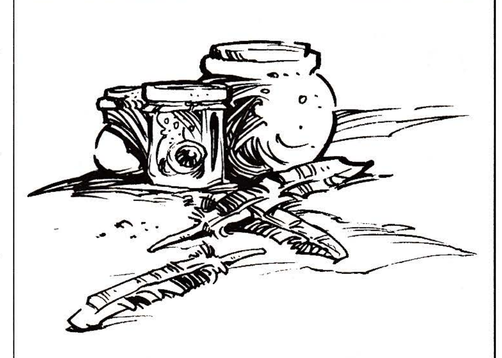
#### *Karan le manchot*

Nain mâle, 130 ans, manchot. Ancien Capitaine-Mercenaire, à présent Raconteur.

M: 3 CC: 75 CT: 54 F: 7 E: 7 B: 14 I: 52
A: 3 Dex: 45 Cd: 71 Int: 41 Cl: 64 FM: 45
Soc: 48

Toutes compétences de Mercenaire, Sergent et Capitaine. Toutes compétences de Raconteur. Porte en permanence une épée à la ceinture mais préfère la hache à une main...

texte
**Pierre Lejoyeux**
Conseillère technique
**Roselyne Baladyn**
illustration
**Guillaume Sorel**



***Rectificatif:*** *un certain Docteur Miracle, charlatan de son état, nous a fait part de sa surprise de voir son nom associé à celui d'un meurtrier dans le scénario « Le filet du ciel ». Qu'il soit rassuré, il ne peut s'agir que d'une coïncidence ou d'une usurpation d'identité.*




# RIEN N'EST À JAMAIS FINI...

Ce scénario s'adresse à un groupe de 5 agents moyennement expérimentés. Il peut aussi être utilisé avec les règles de Simulacres.

*Les vieux démons ne perdent jamais espoir. On prétend même qu'ils ne meurent jamais. Au M.I.6 de prouver le contraire...*

## Sombre passé

*29 avril 1945.* Les Soviétiques envahissent Berlin, les troupes anglo-américaines déferlent sur les plaines de Basse-Saxe : le Reich millénaire vit ses dernières heures. Dans son bunker de la Chancellerie, Hitler signe ses ultimes directives. Parmi elles, la promotion au grade de général du jeune colonel SS Horst Kessler et sa convocation d'urgence auprès du Führer. Le jeune promu arrive tard dans la nuit, Hitler ne dort pas : il le reçoit immédiatement...

*1er mai 1945.* Alors que des SS enterrent les restes d'Hitler et d'Eva Braun, l'U-Boot 543 quitte Oslo à destination de Rio. A son bord, le général Kessler, quelques caisses de lingots d'or et un mystérieux passager...

*22 février 19...* A Cap Canaveral, la fusée Mercury a rempli sa mission, le nouveau satellite de communication brésilien a été placé en orbite et fonctionne parfaitement. Au Brésil, le général Kessler est satisfait. Il sent que la victoire finale est désormais proche, il sait que l'Aigle renaîtra de ses cendres. Dans une étrange crypte repose son dieu, endormi dans un caisson de verre relié à une imposante machine réfrigérante. Seuls quelques cristaux de glace brillent sur la petite moustache qui a fait trembler le monde...

## Le briefing de M

Londres, 24 février. Ayant répondu à une convocation urgente, les agents attendent dans le bureau de Moneypenny la fin de l'entretien de M avec 007 (le chapeau sur le portemanteau et le sourire béat de Moneypenny sont des indices évidents de la présence du plus célèbre des agents). La porte s'ouvre et Bond apparaît, alors que la voix de M résonne dans la pièce : « Et tenez-vous correctement devant Sa Majesté, 007 ! ». Bond hausse un sourcil, prend son chapeau et s'adresse aux agents : « Hello, vous êtes attendus, je crois... Et tenez-vous correctement devant Sa Gracieuse Majesté, les jeunes ! ».

Les agents peuvent maintenant entrer. Comme à son habitude, M est assis derrière son bureau, la mâchoire crispée sur le tuyau de sa pipe. Il sort d'un tiroir un vieux dossier à la couverture fanée. Sans autre préambule, il s'adresse aux personnages tout en appuyant distraitement sur le bouton de son interphone : « Vous avez entendu parler de la 2e Guerre mondiale, je suppose ?... 007, vous avez mieux à faire que de distraire ma secrétaire !... Aujourd'hui encore, de nombreux criminels nazis vivent en parfaite tranquillité, malgré les recherches menées par les services secrets et quelques particuliers. Ces monstres doivent payer leurs horreurs et... hum... (M toussote, honteux de ses propres motivations) et ils peuvent nous renseigner sur de nombreux points restés obscurs à propos de cette terrible période. Beaucoup d'entre eux se sont réfugiés en Amérique latine, où des gouvernements peu scrupuleux n'hésitent pas à faire appel à leurs talents. Retirés de toute vie publique, ils sont difficilement identifiables. Pourtant, un de nos contacts à Rio — José Cuoxupe — jure avoir retrouvé, par le plus grand des hasards, l'ex-colonel SS Horst Kessler. Vous allez donc vous rendre à Rio où vous attend Cuoxupe. Vérifiez ses dires et étudiez la possibilité d'un enlèvement de Kessler. C'est une mission facile. Je vous avertis : à la moindre bourde, vous êtes mutés aux archives. Pouvez disposer... ».

Avant qu'ils ne quittent les locaux du M.I.6, Moneypenny remet aux agents : des billets d'avion pour Rio (départ le lendemain à 7 heures), le dossier de Cuoxupe, les réservations des chambres au Copacabana Palace et les éléments connus de l'histoire de Kessler. En plus de l'équipement standard, les agents peuvent aller retirer du petit matériel chez Q (appliquer les règles p. 78).




## Si tu vas à Rio...

Les agents arrivent à 22h, heure locale. L'air est chaud et humide, et les Britanniques ruissellent de transpiration. A cette heure, l'aéroport est peu fréquenté et il est facile de voir que José n'est pas au rendez-vous. Trois possibilités s'offrent aux personnages : attendre José, aller à l'hôtel en espérant qu'il prendra contact là-bas (c'est stupide, est-il besoin de le préciser ?), ou se rendre sans tarder chez lui en taxi (Chevrolet poussive : LR 6, Crois 90, Max 130, chauffeur : Conduite auto 7/16) ou avec une voiture de location (à choisir dans les voitures commerciales du manuel Q ou autres, ex : Alfa Roméo Julietta : MP 0, LR 3, Crois 120, Max 220, Auto 350, For 2, Str 6). Il conviendra de remettre dans le droit chemin les agents durs à la détente : d'après le dossier dont ils disposent, il



n'est pas dans les habitudes de José de manquer un rendez-vous.
Le domicile de José (1287, avenida de Lisboa) se trouve dans un quartier résidentiel constitué d'une succession de bungalows aux façades blanches. Celui du contact du M.I.6 est construit en planches, sans étage (voir plan). Aucune lumière n'est visible depuis l'avenue. En observant la façade latérale de la rua Curitiba, les agents peuvent remarquer une Chevrolet Caprice Classic noire (p 82 du livre de base) garée dans l'ombre à 50 m et (Per FD 3) un homme au volant (équipé d'un talkie-walkie, il peut à tout moment avertir ses complices du bungalow). La façade elle-même révèle (Per FD 4) une fenêtre d'où perce la lueur mobile d'une lampe-torche.
Dans le bureau du bungalow, José est nu, ficelé avec du fil de fer sur une chaise, le visage en sang. Les trois hommes du groupe White Fist qui l'encadrent ont apparemment peu de respect pour le genre humain. « Pas la peine d'insister, cette pourriture ne dira rien... » Un des hommes prend son Lüger à silencieux et, d'une balle dans la nuque, met un terme aux souffrances de José.
Quelles que soient les actions qu'ils entreprennent, les agents ne peuvent empêcher l'exécution de José et l'explosion du bungalow, provoquée par une grenade incendiaire. Cela fait, les mercenaires repartent (sans rechercher l'affrontement direct avec les agents) en direction de leur QG du centre ville.
Une poursuite (ou filature, au choix) peut en résulter. S'ils sont en taxi, les agents doivent soudoyer le chauffeur pour qu'il « oublie » la scène violente dont il a été témoin et pour qu'il accepte de suivre la Chevrolet. Dans un premier temps, les poursuivis ne cessent de prendre des virages à vitesse modérée. Cela par précaution, afin de s'assurer (Per automatique) qu'ils ne sont pas suivis. Si les agents s'accrochent, ils lancent une grenade incendiaire (Per FD 3 pour la remarquer et Conduite auto FD 3 à distance proche, FD 5 à distance moyenne pour éviter ses effets). Si les personnages ne sont toujours pas découragés, les mercenaires déposent alors discrètement un des leurs (Per FD 3 pour le repérer) qui appelle aussitôt une autre Chevrolet en renfort (délai : 10 minutes, durant lesquelles la première voiture se contente de tourner en rond dans le même quartier). Le plan est de prendre en sandwich la voiture des agents. Au moment opportun, la première voiture s'engage dans une impasse. Si les agents la suivent, ils se retrouvent bloqués par la seconde voiture. Sept sbires (3+4) du White Fist en sortent alors pour capturer les personnages.
Au terme de la poursuite (peu importe quelle en est l'issue), se reporter à l'épisode suivant.

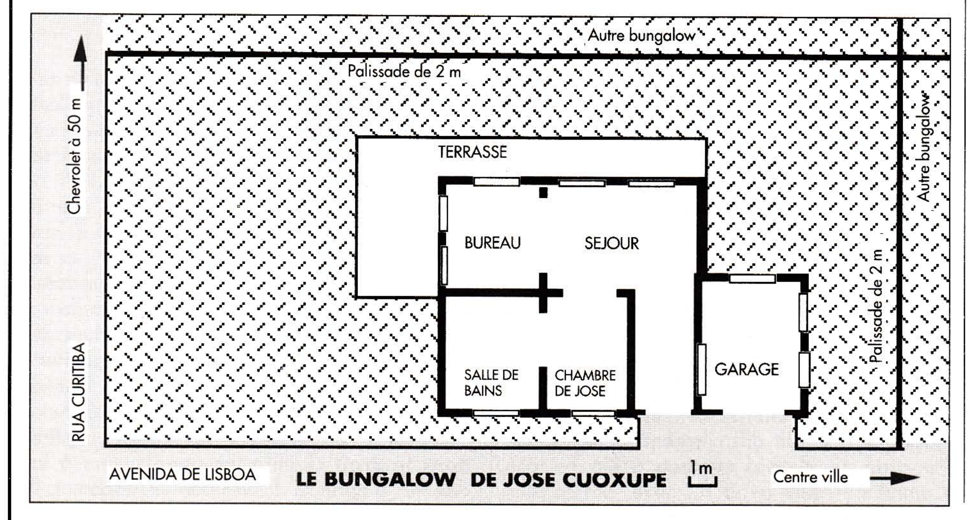
# ... N'oublie pas de saluer Rico !

Tandis qu'agents et mercenaires se livrent — sans doute — un féroce combat, le beau Rico de Morrinhos (voir PNJ) fait soudain son apparition, accompagné d'une bande de coupe-jarrets et de play-boys douteux (table des gardes et soldats, niveau « voyous »). La poursuite s'est achevée sur son territoire et il n'aime pas ça. Ses compagnons se chargent bien vite de le faire comprendre aux mercenaires en employant des arguments musclés. Après que ses hommes aient remporté une victoire rapide, à coups de couteaux et de rasoirs, Rico s'avance vers les agents. Si ces derniers ont lutté de son côté, il leur sourit de toutes ses dents en or (entre autres maladies, le scorbut sévissait à Bergen Belsen...) et déclare en tendant la main : « Les ennemis de mes ennemis sont mes amis... du moins, je le souhaite... ». Un jet de Per FD 6 devrait suffire pour comprendre que son geste est dépourvu de toute arrière-pensée. Si les agents se sont contentés d'observer la lutte, le sourire de Rico est moins amical. Il sait néanmoins parfaitement discerner ses ennemis de ses amis potentiels et son a priori favorable ne se transforme en agressivité que si les Britanniques réagissent de façon hautaine à ses questions sardoniques : « Les coins à touristes sont tout près d'ici, mais un monde nous en sépare, n'est-ce pas ?... ». Rico adore les gens qui ne se prennent pas au sérieux, il devrait vite sympathiser avec les agents. Même s'il est totalement étranger à l'affaire Kessler, il peut néanmoins renseigner les agents sur le groupe White Fist (voir encadré). Si on lui demande, ou si les agents se retrouvent bloqués en cours d'enquête, il peut même déterminer l'identité de leur employeur du moment, un certain Joachim Paraïba, directeur de la Banco de la Crux.

## Le groupe White Fist

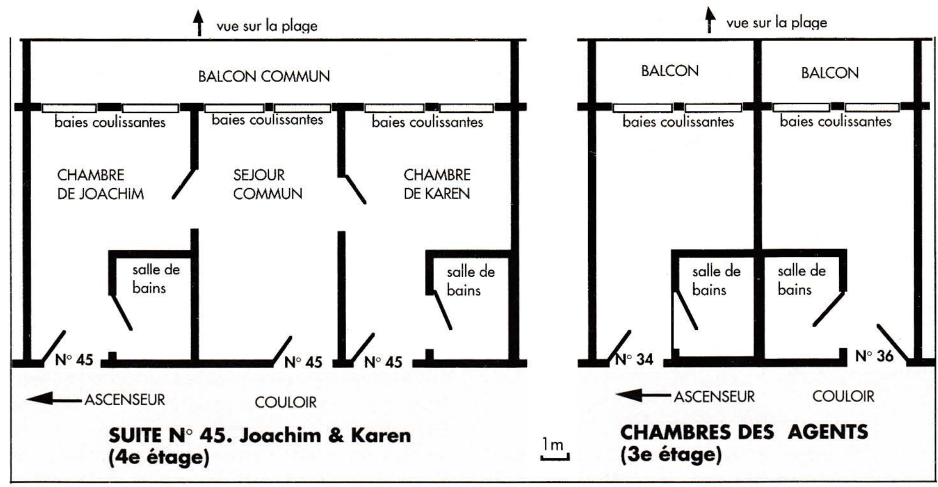
Organisation de mercenaires indépendants opérant au Brésil pour le compte de politiciens, d'industriels et d'autres personnes peu recommandables, les 35 hommes du groupe louent très chèrement leurs services. En contrepartie, ils se montrent extrêmement dévoués et horriblement compétents. Leurs armes préférées sont des Lüger à silencieux, des Uzi et des grenades incendiaires. Récemment engagés par Kessler (qui persiste à les appeler « Weiße Faust »), ils assurent la garde de l'ensemble des installations (résidence et complexe souterrain) et assurent la « sécurité extérieure » du projet (assassinat de José, surveillance de Karen...).

Rico invite ensuite les agents à le suivre dans son repaire : une boîte de nuit qu'il qualifie « d'antichambre de l'enfer ». En entrant dans cette cave enfumée et en ébullition, les invités peuvent en effet être tentés de croire que cet établissement ressemble un peu à l'enfer. Alcools exotiques, créatures de rêve (attention aux travestis !), jeux divers (paris sur des combats de chiens, poker...), musique et danses érotiques ne sont que quelques-uns des divertissements proposés. A la fin de la soirée, Rico donne ses coordonnées aux agents et — s'ils n'ont pas pensé (tout de même !) à fouiller les poches des mercenaires — il leur tend également en souriant un papier taché de sang sur lequel est inscrit un numéro de téléphone (celui du Copacabana Palace) suivi d'un numéro de chambre (45).




# Le nid de l'Aiglon

Situées au troisième étage du Copacabana Palace (voir p. 145 du livre de règles), les chambres individuelles des agents ont vue sur la plage. L'hôtel est essentiellement peuplé d'Occidentaux venus pour le fameux carnaval (voir encadré). La chambre 45 est une suite au quatrième étage, juste au-dessus des chambres




des agents (voir plan). En interrogeant le personnel (pourboire), il est possible d'apprendre qu'elle a été louée pour les nuits du 25 et 26 par une Allemande (Karen Rathenau) et un Brésilien « à l'air inquiétant » (Joachim Paraïba, alias Kessler). Les occupants de la suite 45 ont l'intention de partir dans la matinée du 27, aussi les agents ont-ils intérêt à agir rapidement.

Karen reste toute la journée dans les parages de l'hôtel : chambre, piscine, plage ou bar. Joachim, quant à lui, quitte l'hôtel à 8 heures pour se rendre à la Banco de la Crux. Il revient pour déjeuner avec Karen, avant de repartir à la banque jusqu'à 17 heures. Il passe le reste de la soirée en compagnie de Karen. Pendant son absence, un homme du White Fist surveille Karen et doit l'avertir si elle se fait aborder ou agit d'une manière suspecte. Fouiller la suite 45 n'apporte rien, la chambre de Joachim ne contient qu'un smoking. Il faut essayer de sonder (mentalement of course...) la belle Karen. Pour ses réactions, voir sa description (PNJ). Evidemment, les agents sont rapidement repérés d'une manière ou d'une autre par le White Fist ou par Joachim. Ils vont devoir subir une attaque organisée par ce dernier, dans le courant de la nuit du 26 au 27.

Cinq mercenaires passent par le séjour de la suite 45 pour prendre pied sur les terrasses des agents. Si le but des méchants reste la capture (en utilisant des vaporisateurs de gaz soporifique), toute résistance des agents (jets de Perception de 6e Sens, FD 6 mais QR inférieur à celle de Furtivité FD 7 des attaquants) peut entraîner une « bavure », car les assaillants sont armés de Lüger à silencieux. Si l'attaque échoue, il est difficile de prouver la culpabilité de Joachim (il dormait...). Si elle réussit, les agents capturés sont aussitôt conduits jusqu'aux cellules (voir plan) du complexe souterrain de Kessler pour y recevoir une petite leçon pratique en matière de torture, qui leur sera proposée par Horst (PNJ).

### Rio de Janeiro

La description (p. 144 du livre de base) de Rio et de son carnaval étant trop idyllique, il convient de préciser quelques aspects plus réalistes de la folie qui sévit dans la ville pendant le séjour des agents. A Rio règne une extrême pauvreté et une forte délinquance (pickpockets, voleurs de rue et de plage...), dont les agents peuvent très bien être victimes. Si les joueurs ont manqué l'épisode « N'oublie pas de saluer Rico ! », le MJ peut, s'il le souhaite, mettre en scène une poursuite avec un pickpocket qui conduira les agents sur le territoire de Rico. A noter que sur les plages, les agents peuvent (enfin !) utiliser leur éventuel champ d'expérience Football...

Rio, en période de carnaval, risque fort de mettre à l'épreuve le flegme des Britanniques. La musique continuelle, la foule en délire et l'alcool coulant à flots provoquent fréquemment de véritables drames : frénésie collective, fêtards écrasés, batailles rangées et viols publics... Rien à voir avec un Jubilé de la Reine !

## La Banco de la Crux

Située au 10e étage d'un immeuble d'affaires (avenue Presidente Vargas), la banque n'est composée que de quelques bureaux et se présente comme un organisme de prêts réservés aux industriels. D'une grande discrétion dans ses affaires, elle sert d'intermédiaire entre bailleurs de fonds et chefs d'entreprise dans le besoin. Les profits réalisés lui ont permis de prendre de nombreuses participations (parfois majoritaires) dans différentes entreprises de pointe : électronique, informatique, télécommunications. Le président fondateur de la Banco de la Crux est M. Orlando Paraïba, alors que le directeur général n'est autre que Joachim Paraïba, son fils. Toutes ces informations sont de notoriété publique : l'attaché commercial de l'ambassade britannique peut facilement renseigner les agents.

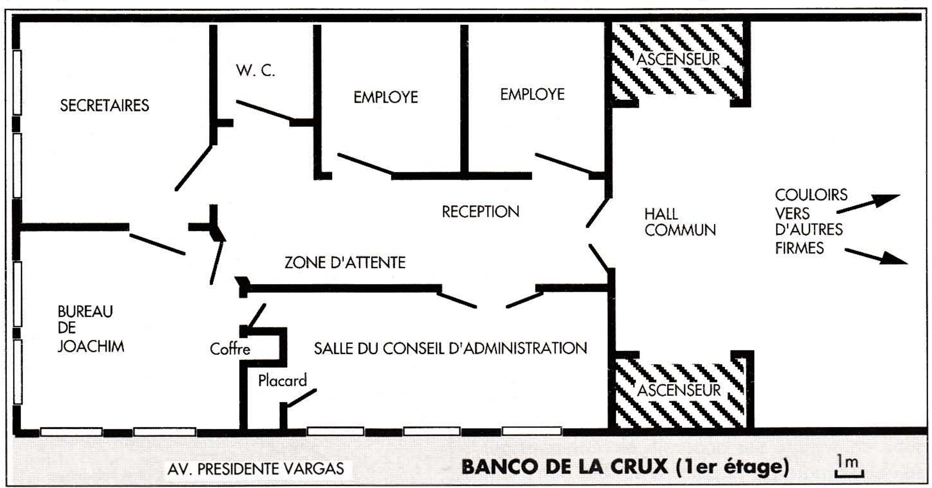
Pour obtenir des informations plus confidentielles, il faut s'introduire dans les locaux de la banque. L'entrée principale de l'immeuble est gardée par deux sentinelles armées de Smith et Wesson cal 38 (garde/soldat, niveau « voyou »). Un vigile patrouille dans les couloirs. Les bureaux de la banque elle-même ne sont protégés que par un système d'alarme sonore assez classique (Electronique FD 7). Le bureau privé de Joachim abrite un coffre-fort (Per FD 6, puis Crocheter FD4 pour l'ouvrir) contenant les adresses de la famille Kessler/Paraïba et des entreprises contrôlées par la banque. Ces adresses concernent toutes une zone située à 15 km à l'est de Rio, sur la route de Sao Paulo. On peut également trouver dans le coffre un dossier frappé des armoiries du IIIe Reich et signé de Joachim, qui rapporte son succès dans la modification des fréquences émettrices et réceptrices d'un satellite de communication brésilien lancé le 22 février. Une annexe à ce rapport concerne Karen : Joachim explique que la jeune fille lui a paru « pervertie par la société décadente et américanisée qui règne en Allemagne ».

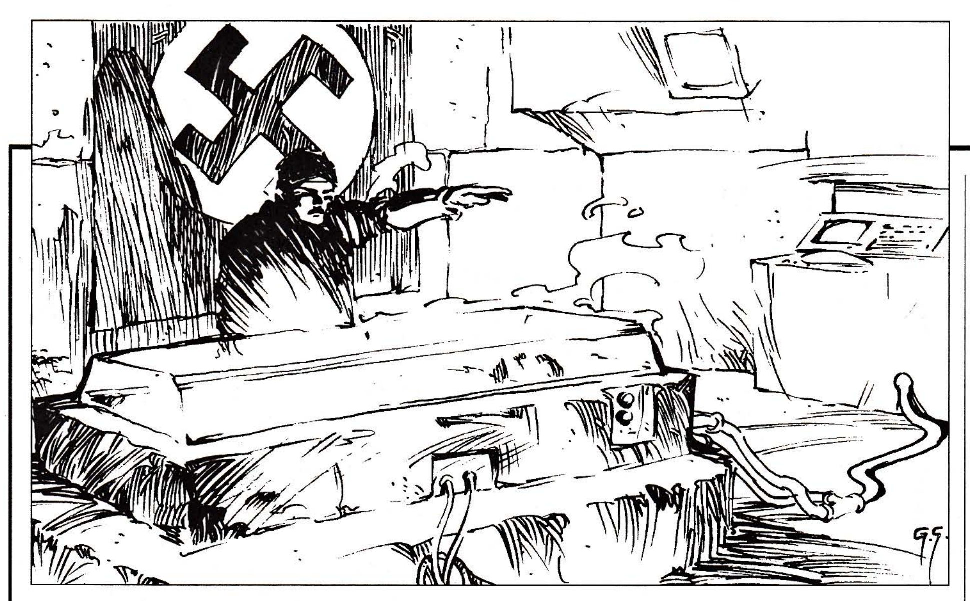
A noter que si la visite de la banque ne se passe pas au mieux, Joachim en est averti et arrive aussitôt pour vérifier que rien n'a été dérobé. Il repart ensuite avec son dossier en direction de la résidence Kessler.

## Le repaire de l'Aigle

Que ce soit en suivant Joachim et Karen lors de leur départ de l'hôtel dans la matinée du 27, ou après avoir visité la banque, les agents devraient logiquement se rendre à la résidence Kessler/Paraïba. De la route, les arbres ne permettent que d'apercevoir des gardes et une clôture vraisemblablement électrifiée. Les locaux industriels, quant à eux, ne sont pas masqués par la végétation : il y règne une activité réduite (quelques personnes en blouses blanches ou en bleus de travail circulent entre les bâtiments). Les agents peuvent néanmoins en déduire qu'il serait hasardeux d'y pénétrer.

Par contre (éventuellement Int FD 4 pour avoir l'idée), la côte offre des perspectives plus intéressantes. L'utilisation d'une embarcation permet d'avoir une bonne vue de la luxueuse maison, de la jetée, des deux gardes armés d'Uzi qui





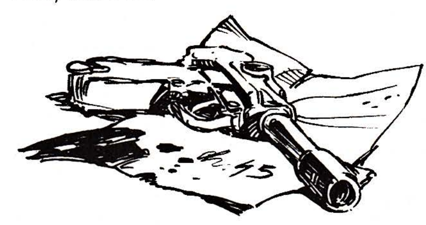

arpentent le haut de la falaise et, surtout, d'une grotte qui s'ouvre au niveau de la mer. Cette dernière paraît (avec des jumelles Per FD 2) illuminée de l'intérieur.
La résidence et les locaux industriels ne présentent aucun intérêt en eux-mêmes : l'horreur, la folie et le danger se nichent sous terre…
NB : si les agents visitent le petit bois qui borde la propriété de Kessler, ils peuvent découvrir un étrange appareillage dissimulé sous des bâches. Il s'agit d'une énorme antenne parabolique pliante…

## *Un autre bunker*

Le complexe souterrain ne comporte que trois issues gardées chacune par un mercenaire : deux portes blindées et coulissantes donnant dans une pièce du laboratoire et dans la chambre de Horst Kessler et la fameuse grotte dont nous avons déjà parlé. S'ils s'introduisent dans cette dernière avec un équipement de plongée (FD7), les agents peuvent découvrir un quai de béton auquel est accosté un sous-marin rouillé sur lequel sont encore visibles l'emblème de la Kriegsmarine et le matricule U-543. Côté quai, sur la paroi de la grotte, une plaque en cuivre attire immanquablement les regards. Une inscription gravée en allemand, surmontée de l'aigle nazi, rend hommage à l'équipage de l'U-Boot 543, escorte du Führer et titulaire à titre posthume de la Croix de Fer. Cette inscription est signée par le général Kessler.
Deux couloirs éclairés partent de la grotte : l'un vers les chambres des gardes et du personnel technique (côté laboratoire), l'autre vers les cellules, le bureau de Kessler, la crypte et la salle des opérations (côté résidence). En réussissant un jet de Per FD 7, les agents peuvent remarquer une fissure dans la paroi de la grotte à 3 m de hauteur. Elle débouche dans la salle des opérations. Assez large pour permettre le passage d'un homme, elle constitue le meilleur moyen de parvenir dans la grande salle sans se faire repérer.
**– Le bureau de Kessler.** Outre son mobilier spartiate et son écœurant décor composé de reliques et de souvenirs nazis, le bureau de Kessler contient toutes sortes d'archives datant de la période 1933-1945 (le M.I.6 en fera bon usage).
**– La crypte**, dont l'entrée est masquée par un grand drapeau nazi, abrite le corps congelé d'Hitler. Seules des QR de 1 ou 2 sous un jet de Science FD 4 peuvent révéler que le corps est sans vie, malgré des appareils électroniques qui semblent indiquer le contraire. Tout autre QR risque de laisser croire que le corps est encore vivant et qu'il peut éventuellement être réveillé. Si le processus de décongélation est activé, la peau d'Hitler commencera à se détendre d'une façon hideuse, ses yeux disparaîtront au fond des orbites et ses chairs commenceront rapidement à se putréfier… Aucun doute ne doit subsister : Hitler est mort le 30 avril 1945.
**– La salle des opérations.** Le nombre impressionnant d'ordinateurs, d'écrans vidéo et autres appareils complexes présents dans cette salle, témoigne du danger qui pèse sur la planète. Un jet en Science (FD 4), ou l'utilisation des champs d'expérience combinés Astronautique/Informatique, peuvent permettre de déterminer la fonction de l'installation (voir l'encadré concernant le projet de Kessler). Il est également possible de se faire une idée à ce sujet en écoutant les conversations des techniciens (ils sont dix).

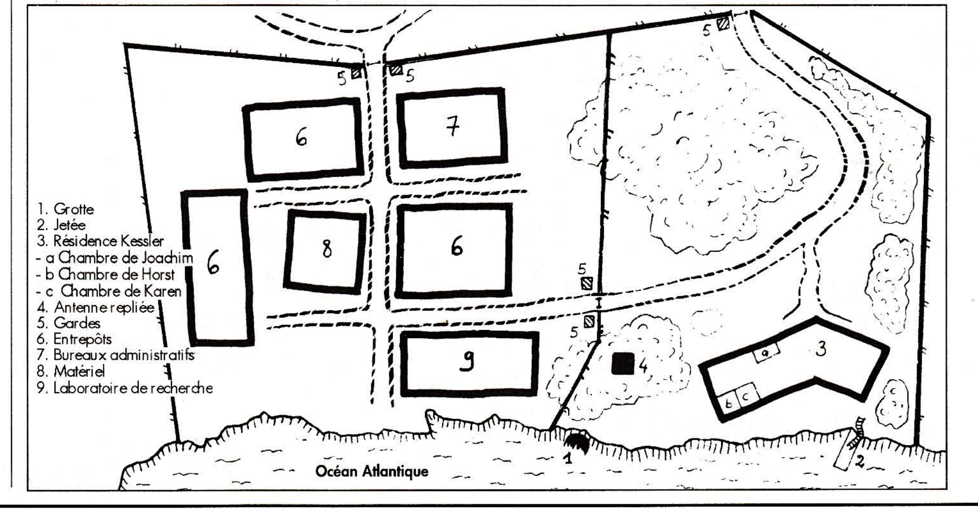
## *Maintenant, c'est bien fini…*

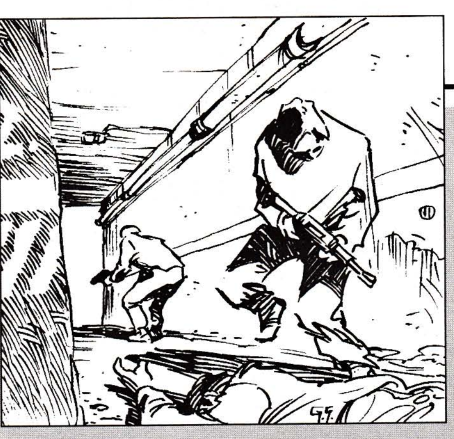
La scène finale (obligatoirement explosive et spectaculaire) peut se révéler plus ou moins délicate pour les agents, suivant la situation où ils sont. Il faudra agir en fonction des circonstances. Dans l'hypothèse où ils ont été capturés et que toutes leurs tentatives d'évasion ont échoué, Kessler, aussi fou que mégalomane, les invitera — après une séance de torture (voir règles p. 65 du livre de base) — à assister à l'aboutissement de son plan. Pour plus de décence face à l'événement, les agents seront rhabillés et, même s'ils sont privés de leurs armes, ils peuvent alors tenter d'utiliser le matériel que Q leur a éventuellement remis.
Paradoxalement, s'ils sont libres, les agents devraient avoir plus de difficultés à contrecarrer Kessler. Venant de l'extérieur, il leur faudra pénétrer dans la salle des opérations, puis s'approcher de l'ordinateur central sans déclencher l'alerte. Une bonne méthode pour cela consiste à faire appel aux hommes de Rico afin de créer une diversion en surface, pendant que les agents investissent le complexe par la grotte. Ils peuvent également bénéficier de l'aide de Karen, s'ils savent lui présenter les choses.
Dans tous les cas, les agents disposent au maximum de 10 minutes pour empêcher (en neutralisant l'ordinateur central) l'holocauste nucléaire. Ces 10 minutes correspondent au délai (authentique !) de réaction des programmes de défense du Pentagone et du Kremlin.
Même si une aide de dernière heure (007, par exemple) est intervenue, les agents seront chaudement félicités par M, surtout s'ils lui promettent d'oublier l'homme dans le caisson de verre. Après tout, rien ne prouve que ce n'était pas un sosie, isn't it ?…




### Le plan de Kessler

*Kessler croit toujours en la victoire finale du Reich et attend depuis 45 ans le glorieux moment où il offrira ce triomphe à son Führer bien-aimé. En réussissant, par le biais de réseaux informatiques à infiltrer les ordinateurs des défenses soviétiques et américaines, et en parvenant à détourner de sa véritable fonction un satellite de communication, l'ex-colonel s'est donné les moyens de ses rêves. Dans la soirée du 27 février, après qu'une gigantesque antenne parabolique aura été déployée dans le bois situé près de sa résidence, il lancera son programme destiné à leurrer simultanément le Pentagone et le Kremlin. Les écrans de contrôle de ces derniers indiqueront l'arrivée de missiles adverses. Ces missiles n'ont beau exister qu'en tant que données informatiques, l'illusion sera parfaite et une riposte réelle des deux grands devrait se déclencher rapidement… provoquant ainsi leur destruction mutuelle. « De leurs cendres émergera un nouveau Reich, invincible et éternel ». Du moins, c'est ce que croit Kessler.*





## Personnages non-joueurs

### Karen Rathenau

FOR 4 DEX 10 VOL 10 Per 8 Int 13
Compétences : Charisme (12/22), Déguisement (6/19), Plongée (7/14), Séduction (10/21), Usages locaux (10/18).
Talents : Connaisseur, Photographie.
Taille : 1, 75 m Poids : 56 kg Age : 25 ans.
Apparence : séduisante.
Points de célébrité : 70. Points d'héroïsme : 1.
Vitesse : 2. CD mains nues : A. Endurance : 28h
Cap Course/Nage : 25 mn. Cap Charge : 25/45 kg
Champs d'expérience : Beaux arts, Collections rares, Economie/Affaires, Tennis.
Faiblesse : superstition.
Background. Styliste de mode talentueuse et femme d'affaires avisée, Karen ne doit pas son succès international qu'à son physique. Fière, indépendante, elle n'aime que l'exceptionnel et se moque éperdument des séducteurs sans originalité (les agents devront se surpasser !). Invitée à Rio par la Banco de la Crux avec laquelle elle espère conquérir le marché brésilien, elle ignore totalement la véritable raison de sa présence. Fille de l'unique amour de Kessler, ce dernier (qui n'est pas son père) voit en elle sa mère disparue et entend la sauver d'éventuelles retombées nucléaires qui pourraient toucher l'Europe.

### Rico de Morrinhos

FOR 7 DEX 9 VOL 12 Per 10 Int 12
Compétences : Alpinisme (9/19), Charisme (10/22), Combat à distance (12/21), au corps à corps (7/14), Crochetage serrures/coffres (13/22), Démolition (9/21), Furtivité (13/25), Jeu (11/21), Séduction (9/20), 6e Sens (10/21).
Talents : Premiers soins.
Taille : 1, 80 m Poids : 70 kg Age : 65 ans.
Apparence : attirante.
Points de célébrité : 110. Points d'héroïsme : 5.
Vitesse : 2. CD mains nues : A. Endurance : 30h.
Cap Course/Nage : 40 mn. Cap Charge : 46/70 kg.
Champs d'expérience : Collections rares, Criminologie, Joaillerie, Théologie. Armes : Couteau, Browning 1935.
Background. Bronzé et alerte (sa soixantaine d'années n'est visible que sur son passeport), exubérant et chaleureux, Rico est l'un des caïds les plus respectés de Rio ; gangster de la vieille école, les valeurs d'honneur et de loyauté ont encore un sens pour lui. Né au Portugal, il s'engage, lors de la guerre d'Espagne, dans les Brigades Internationales. La défaite des républicains le pousse à se réfugier dans les Pyrénées où il participe aux combats des partisans français. Capturé en 1944, il est interné à Bergen Belsen (son bras porte encore un matricule tatoué) d'où il est libéré de justesse par l'armée britannique. Dès 1947, il part refaire sa vie au Brésil où les difficiles conditions d'existence le poussent à tomber dans l'illégalité, un domaine dans lequel il s'imposera.
Il offrira volontiers ses services aux agents (pour les épisodes de la banque et du final) et peut devenir un excellent contact pour le M.I.6.

### Membre type du White Fist

FOR 9 DEX 8 VOL 8 Per 10 Int 7
Compétences : Agilité (5/13), Combat à distance (12/22), au corps à corps (7/16), Conduite automobile (9/18), Furtivité (9/17), Plongée (4/12), 6e Sens (3/11).
Talent : Premiers soins.
Taille : 1, 85 m Poids : 90 kg Age : 35 ans.
Apparence : normale.
Points de célébrité : 60. Points de survie : 1.
Vitesse : 2. CD mains nues : B. Endurance : 28h.
Cap Course/Nage : 25 mn. Cap Charge : 46/70 kg.
Champ d'expérience : Sciences militaires.
Note : les grenades incendiaires au phosphore (classe de dégâts de zone K) triplent les risques de cicatrices dues aux brûlures.

### Joachim Kessler/Paraïba

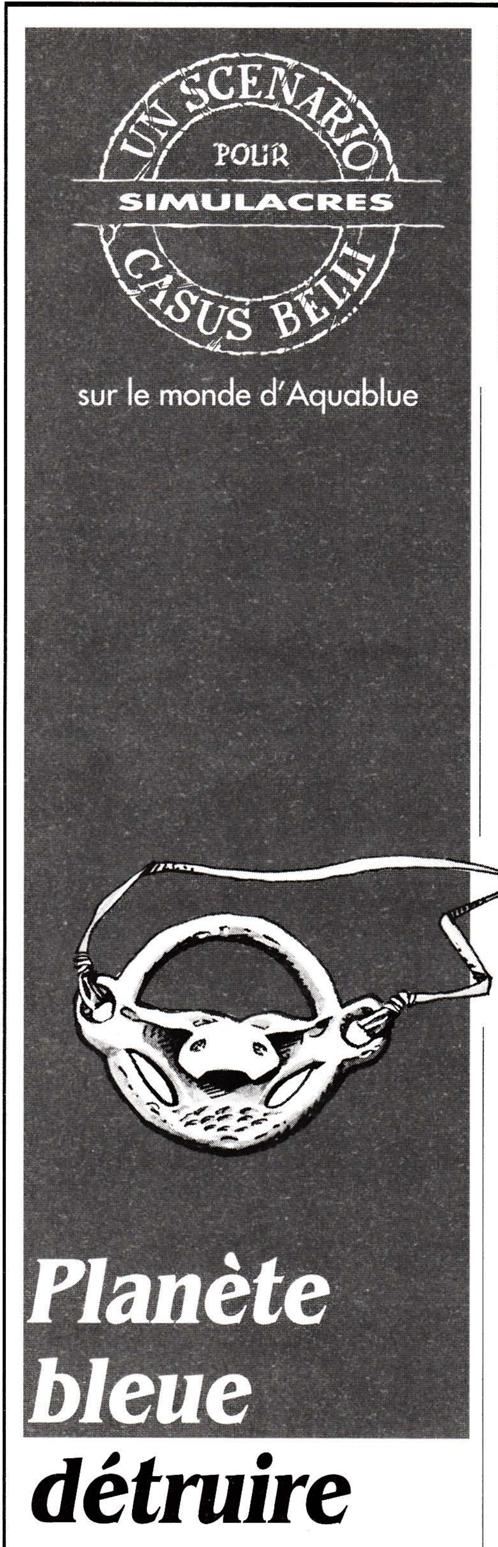
FOR 10 DEX 9 VOL 7 Per 11 Int 8
Compétences : Agilité (5/14), Charisme (9/16), Combat à distance (12/22), au corps à corps (11/21), Conduire automobile (9/19), Furtivité (9/16), 6e Sens (11/20).
Taille : 1, 75 m Poids : 70 kg Age : 25 ans
Apparence : stricte.
Points de célébrité : 30. Points de survie : 3.
Vitesse : 2. CD à mains nues : B. Endurance : 28h.
Cap Course/Nage : 25 m. Cap Charge : 46/70 kg.
Champ d'expérience : Economie/Affaires.
Background. Fils de Horst et d'une Brésilienne, son métissage l'a rendu aigri et méchant. Terrifié par son père, il entend lui prouver que, dans son esprit, il est un véritable aryen. Arborant constamment un rictus de dégoût, il n'a vraiment rien de sympathique.

### Horst Kessler/Orlando Paraïba

FOR 8 DEX 11 VOL 13 Per 13 Int 12
Compétences : Charisme (11/24), Combat à distance (8/20), Electronique (8/20), Interrogation (12/24), Sciences (10/22), Séduction (7/18), Torture (15/27).
Talents : Premiers soins, Connaisseur.
Taille : 1, 85 m Poids : 72 kg Age : 65 ans environ.
Apparence : stricte.
Points de célébrité : 80. Points de survie : 7.
Vitesse : 3. CD à mains nues : A. Endurance : 30h.
Cap Course/Nage : 40 mn. Cap Charge : 46/70 kg.
Champs d'expérience : Astronautique, Informatique.
Faiblesses : Lien affectif (Karen), Sadisme.
Background. Pur produit du nazisme, Kessler se fait remarquer par son « efficacité » au sein des unités « Totenkopf » sur le front russe. Porté disparu en 1945, il est condamné à mort par contumace pour crimes contre l'humanité (toutes ces informations sont dans le dossier du M.I.6).
Hitler, dégénéré et hésitant, lui a confié sa dernière mission : le sortir de l'enfer berlinois. Changeant d'avis, il se suicide. Peu importe : Kessler, que la perspective de la défaite a définitivement rendu fou, trouve dans le bunker un appareil expérimental destiné à congeler des êtres vivants (une lubie de Goebbels qui voulait donner la vie éternelle au Führer). Il place Hitler en hibernation et le transporte à Rio. Après avoir éliminé l'équipage de l'U-Boot afin de supprimer tout témoin, il échafaude alors son plan dément, en se persuadant que son führer est encore vivant.

1. Quai / 2. U. Boot / 3. Gardes / 4. Bureau de Joachim / 5. Bureau de Horst Kessler / 6. Crypte / 7. Réserves d'énergie / 8. Matériel / 9. Chaudière ventilation / 10. Générateur / 11. Ordinateur central / 12. Terminaux de contrôle / 13a. Ecrans vidéo Kremlin / 13b. Ecrans vidéo Pentagone / 13 c. Ecrans vidéo sur Hitler / 14. Chaudière / 15. Réserves / 16. Infirmerie / 17. Chambres des techniciens / 18. Chambres des gardes / 19. Salle de sport / 20. Cellules / 21. Salle de torture / 22. Armurerie / 23. Vers le laboratoire / 24. Vers la Résidence

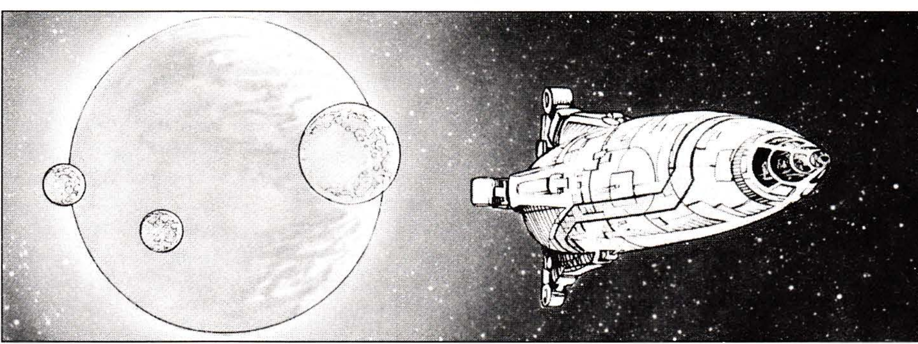
texte
**Jean-Yves Desbons**
illustration
**Guillaume Sorel**
plan
**Jean Marie Noël**




sur le monde d'Aquablue

# Planète bleue détruire laser rouge

Pour cette aventure, les joueurs devront avoir lu notre article sur la BD Aquablue des pages 40-41, ou bien connaître la BD en question.



## Les héros de l'aventure

L'histoire commence sur la dernière image du premier tome d'Aquablue. La fusée emmenant Nao, Dupré et Cybot fait route vers la Terre, et la quinzaine de personnes affectées à la base de l'écologiste retourne à ses occupations. Parmi elles les personnages, dont les professions auront été choisies parmi celles de : bio-écologiste, mécatechnicien, pilote tous brevets, plongeur scaphandrier, holocaméraman, ou parmi les activités du personnel d'entretien et de maintenance de la base scientifique (moins spécialisé mais plus polyvalent). Tous sont d'anciens militants actifs de la dissoute organisation écologiste Starpeace, célèbre pour ses interventions musclées aux quatre coins de la galaxie. Ils ont été recrutés par Dupré, lui-même membre dans sa jeunesse. Ils sont donc rompus aux actions aventureuses. Si vous désirez avoir quelques exemples plus concrets, reportez-vous aux personnages décrits dans le chapitre Space Opera du jeu Simulacres.

Il est aussi possible d'incarner Mayanum, un indigène originaire d'Ouvéa. Ce dernier aura été laissé à la base par les gens du village venus rechercher Melkéïok et Mi-Nuee après le décollage de Nao. Il est sensé aider les écologistes à comprendre le système de chasse sur la planète. Ce personnage est pêcheur et a appris avec Nao suffisamment de mots pour communiquer correctement avec les Terriens. Ceux-ci, de leur côté, connaîtront quelques rudiments du langage local.

Mayanum maitrise les armes blanches (harpon, coutelas), mais est terriblement imprécis avec des armes modernes, à l'exception du lance-harpon pneumatique. Ses semi-branchies lui permettent d'évoluer indéfiniment en apnée et de descendre facilement dans les profondeurs abyssales. Il méprise les scaphandres et les bouteilles et refusera toujours d'en utiliser. Ses cordes vocales peuvent être utilisées comme un sonar à courte portée, lui permettant de se repérer dans l'obscurité des profondeurs. Il peut aussi employer sa voix sous-marine pour communiquer, de façon limitée, avec les créatures marines plus évoluées que les crustacés et les mollusques (uniquement des émotions simples : menace, colère, amitié, inquiétude, etc.). Les animaux ne lui répondent pas avec le même langage, mais Mayanum connaît assez bien la faune aquatique pour pouvoir interpréter leurs attitudes.

Au cas où personne ne voudrait incarner Mayanum, il sera considéré comme un PNJ Moyen pour toutes les actions courantes, et PNJ Fort dès qu'il est en contact avec l'élément liquide. Un autre PNJ suivra l'aventure : Sly Jackson, le mécatechnicien noir qui répare Cybot dans *Aquablue 1*. Lui aussi est considéré comme PNJ Moyen mais avec un grand talent pour tout ce qui touche la mécanique.

## Attaque surprise

Soudain, la base est attaquée par deux chasseurs, un hélijet transport de troupes et un hydroglisseur commando de Morgenstern. C'est un raid éclair et la base est rapidement investie car elle n'a pas de défenses et que son personnel est peu armé et inférieur en nombre. Les appareils roulants et volants sont détruits. Tout le monde est capturé et amené dans la salle de contrôle. Morgenstern et Fritz sont là et interrogent les captifs. Ils veulent connaître le plan de vol du vaisseau de Dupré, afin de régler sur lui le tir d'un laser lourd haute puissance situé sur une île à quelques centaines de kilomètres de là. D'ici une vingtaine d'heures, la planète aura fait une révolution et le laser aura une fenêtre de tir.

Le personnel refuse de communiquer le code permettant d'accéder à ces informations dans les fichiers de l'ordinateur de la base. Sans prévenir, Fritz abat un des prisonniers (pas un des personnages malgré tout) et menace de continuer. Si les aventuriers ne craquent pas, le cuisinier le fera. Morgenstern et ses hommes repartent avec les renseignements, laissant les PJ enfermés dans un sous-sol, sous la garde de l'équipage d'un des chasseurs (4 hommes).

Jouez cet épisode en fonction de ce que feront les aventuriers. Il est possible de simuler une maladie, de passer par les grilles de ventilation, etc. Si vous êtes pervers, les gardes seront non seulement à la porte de la cellule, mais ils auront laissé un homme dans leur chasseur. Le principal est de mettre les personnages dans le bain en leur faisant jouer la grande scène de l'évasion. Cela les mettra en confiance pour le reste de l'aventure. Au cas où ils ne réussiraient vraiment pas à s'en sortir (s'ils se font reprendre par exemple), Melkéïok, qui a vu l'attaque aérienne de loin, reviendra les délivrer avec ses hommes.

## Mission dix-huit heures

Après avoir maîtrisé leurs gardiens, les personnages découvrent la base saccagée, tout le matériel de communication mis hors d'état de marche. Au cas où Melkéïok n'a pas délivré les personnages, il arrive à ce moment, ayant aper-

çu l'attaque aérienne. Heureusement, la radio du chasseur fonctionne et il est possible de contacter Nao et Dupré dans leur vaisseau. Mais les nouvelles sont mauvaises. Le vaisseau du Terrien n'a pas assez de carburant pour changer de cap. S'ils devaient se détourner de leur chemin, ce serait pour périr d'asphyxie dans les champs d'astéroïdes de la périphérie. Le seul moyen de les sauver est donc de neutraliser le laser lourd, et il ne reste que dix-huit heures avant que la fenêtre de tir ne soit opérationnelle. Impossible d'attaquer en force avec des troupes indigènes car elles sont dispersées depuis la bataille récente d'Ouvéa. De plus, un groupe trop important ferait rappliquer l'ensemble des forces de Morgenstern. Il faut être discret. Les PJ doivent donc prendre le chasseur et s'en servir de couverture pour s'approcher le plus possible de leur objectif et tenter une action.
Ils peuvent localiser la base laser grâce à l'ordinateur de vol du chasseur et même obtenir quelques infos inquiétantes (gros dispositif anti aérien, bunkers, accès sous-marin, le tout gardé par une vingtaine de soldats d'élite) en interrogeant l'équipage du chasseur (de vrais tueurs fascistes arrogants mais qui finiront par parler un peu sous la menace de tortures indigènes, par exemple). Les indigènes aussi pourront situer l'« île avec le grand totem vers le ciel ».

# En route...

Les PJ (accompagnés par Jackson et Mayanum) prennent le chasseur et se séparent de Melkéïok qui retourne s'occuper de ses troupes désorganisées après avoir offert à chacun un médaillon ressemblant à celui que porte Nao (en moins beau !) et qui servira de sauf-conduit en cas de besoin. Il vaudrait mieux qu'ils emportent les armes des gardes (deux Lasergun M-13 Thermix — voir l'arme qu'essaie Nao dans l'album 1 — et un 45 à barillet) et des armes de la base (rien de plus que des fusils à pompe car la vocation de la base n'est pas militaire). Les Lasergun sont des armes coûteuses et rares, on en voit encore peu dans le monde d'Aquablue où l'on rencontre plutôt de l'armement conventionnel (mitraillettes, missiles...).

**Caractéristiques des Lasergun**

Ces fusils laser portatifs ont 30 charges et nécessitent de grosses génératrices pour les recharger. On peut les régler sur quatre puissances différentes.
- Puissance 1 : dépense 1 charge, provoque des brûlures, 1 PV de dégât, efficace jusqu'à 50 m.
- Puissance 2 : dépense 2 charges, blessures graves, 2 PV de dégâts, efficace jusqu'à 40 mètres.
- Puissance 3 : dépense 4 charges, blessures mortelles, 4 PV de dégâts, efficace jusqu'à 10 mètres.
- Puissance 4 : dépense 10 charges, fait fondre une porte en acier, mort certaine d'un homme, efficace à 5 mètres.

Si les personnages n'y pensent pas, Jackson leur fait emporter du matériel de plongée (combinaisons, bouteilles, torches, harpons pneumatiques à cinq coups).

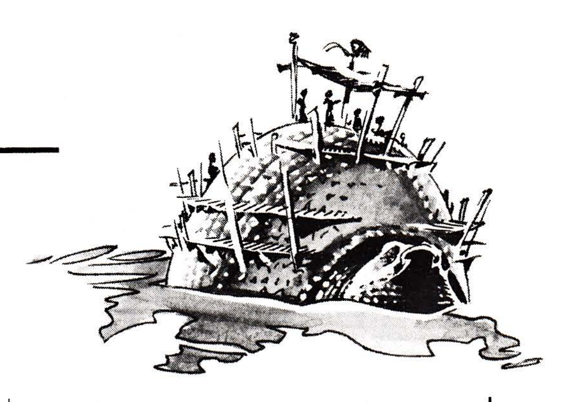
A trente kilomètres de l'objectif, le chasseur piloté par nos héros est intercepté par un patrouilleur aérien qui les somme de s'identifier. Comme ils ignorent le numéro secret d'immatriculation de leur appareil, ils sont attaqués. Le combat s'engage et les aventuriers ne peuvent vaincre que s'ils ont un vrai pilote aux commandes. Sinon, l'attaque ne dure qu'une fraction de seconde.
Chaque assaut suppose un test Corps + Perception, le total de l'ennemi étant de 8. Celui qui emporte l'assaut peut soit tirer sur l'adversaire (et lui retirer 1 point de protection) soit essayer d'augmenter son avantage (en réussissant un 2e duel), ce qui l'autorisera à tirer dans une zone stratégique du guidage de l'appareil et de forcer ainsi son adversaire à se poser en catastrophe. La valeur de protection des chasseurs est de 8 points.
Si le chasseur des PJ a été touché, ils doivent se poser d'urgence sur la plus proche des îles de l'archipel volcanique qu'ils s'apprêtaient à survoler. Mais, même en cas de victoire, Jackson arrive affolé dans le cockpit de pilotage. Les manœuvres du combat ont durement éprouvé le moteur et ils doivent se poser de toute façon. La différence est que si ils perdent le combat, le personnel de la base laser sera alerté et les gardes seront sur le pied de guerre.

# Le lièvre et la tortue

Après l'atterrissage en catastrophe, Jackson fait son diagnostic. Le chasseur n'est pas complètement hors d'usage mais les réparations prendraient des heures, au moins une quinzaine, alors qu'il leur en reste à peine quatorze pour détruire le laser. En sortant de l'appareil, les PJ sont encerclés par les indigènes d'un village voisin qui les prennent pour des sbires de Morgenstern. Mayanum peut les tirer d'embarras si toutefois ils ne pensent pas à montrer leurs médaillons. On les conduit au village. Là ils apprennent que l'île où est implanté le laser et une île voisine sont reliées par une longue galerie sous-marine. Ce tunnel naturel fait partie d'un réseau de boyaux d'origine volcanique. Les indigènes connaissent l'existence, dans ce passage, d'un lieu de culte mystérieux où l'on adorerait un étrange objet. Ils n'en savent pas plus car eux ont d'autres croyances. Il parait évident que quels que soient les risques à passer par le temple, ils seront moins importants que ceux encourus en attaquant de front la base ennemie. Nos héros vont donc sans doute décider d'emprunter le boyau. Sinon, tant pis, préparez une attaque frontale où ils risquent tous de périr, à l'exception du dernier d'entre eux qui arrivera à faire sauter la base, disparaissant lui-même dans l'explosion.

# Le temple

Mais nos aventuriers ne sont peut-être pas à ce point suicidaires et les villageois acceptent de les conduire à l'autre île à bord d'une tortue géante. Ils cachent leur matériel de plongée et embarquent en se déguisant en indigènes (se peignent en bleu) pour passer pour de simples pêcheurs aux yeux d'éventuels patrouilleurs aériens.



Malheureusement, le brouillard se lève et nos amis se perdent. Après une heure d'angoisse (le temps qui passe diminue leurs chances de succès), une forme titanesque apparaît devant eux. C'est Uruk Uru qui surgit des flots et étend ses « ailes » au-dessus d'eux. Si les aventuriers tirent : tant pis pour eux, Uruk Uru est connu pour son caractère ombrageux et il ne fait pas bon qu'il tombe sur un bateau, fut-il une tortue ! Chez les indigènes, tout le monde se prosterne et se met à prier. A ce moment, un vent violent se lève et dissipe la brume. Le léviathan est parti et l'île tant recherchée apparaît à l'horizon. Les dieux sont avec eux !
Une fois les aventuriers débarqués sur l'île, la tortue repart avec son équipage. Les indigènes sont pacifistes et ne veulent pas participer à un combat. Pour trouver le boyau d'accès au tunnel les personnages doivent gravir les flancs d'un volcan assoupi, descendre dans le cratère et en explorer les parois. L'entrée n'est pas très difficile à localiser mais elle n'est à l'air libre que sur quelques mètres et il faut bientôt endosser le matériel de plongée. Le tunnel est long, obscur et semble déserté par les formes de vie courantes, toutefois les personnages rencontrent une sorte de barracuda géant en maraude qui les attaque sans sommation.

**Barracuda :** il réussit son attaque sur un jet inférieur à 7. Il a 2 PV et 4 PS. Son attaque fait 1 PV de dégâts

Plus loin, ils rencontrent le gardien du temple, un mérou géant avec lequel Mayanum devra communiquer pour pouvoir passer (si les PJ le tuent, l'indigène les culpabilisera pour avoir tiré sans avoir été agressés).

**Mérou :** 2PV et 8 PS, il fait 1 PS de dégâts.

Le temple est petit, c'est une grotte naturelle dont la moindre surface utilisable a été couverte de fresques. Les nombreuses fissures de la paroi témoignent de l'activité volcanique de la région. De certaines d'entre elles s'échappent des chapelets de bulles brûlantes, attestant la présence de gaz. Sur l'autel, repose le fameux objet du culte que les indigènes ont trouvé sous la mer et rapporté ici pour le vénérer. Si personne n'y pense, Jackson ira l'examiner et découvrira que c'est un objet de technologie inconnue mais avancée. C'est gros comme un bahut et il semble que ce soit une sorte de génératrice tirant de l'énergie d'on ne sait où (probablement de la décomposition de l'eau de mer). Elle n'est pas étanche et est prévue pour fonctionner sous l'eau. Elle semble en état de marche et les PJ, en la manipulant, la mettront en surchauffe mais parviendront à l'arrêter de justesse. C'est une révélation : il y a eu un peuple civilisé et techniquement avancé sur Aquablue. Dupré, à son retour, sera très content d'apprendre cette nouvelle.

ZONE VIE
FORET
SALLE DE CONTROLE
BUREAU
CENTRE DE RECHERCHE
MER
DOCKS
ASTROPORT
HANGAR
MAINTENANCE
AEROPORT
© FABEX BOUTRONICS

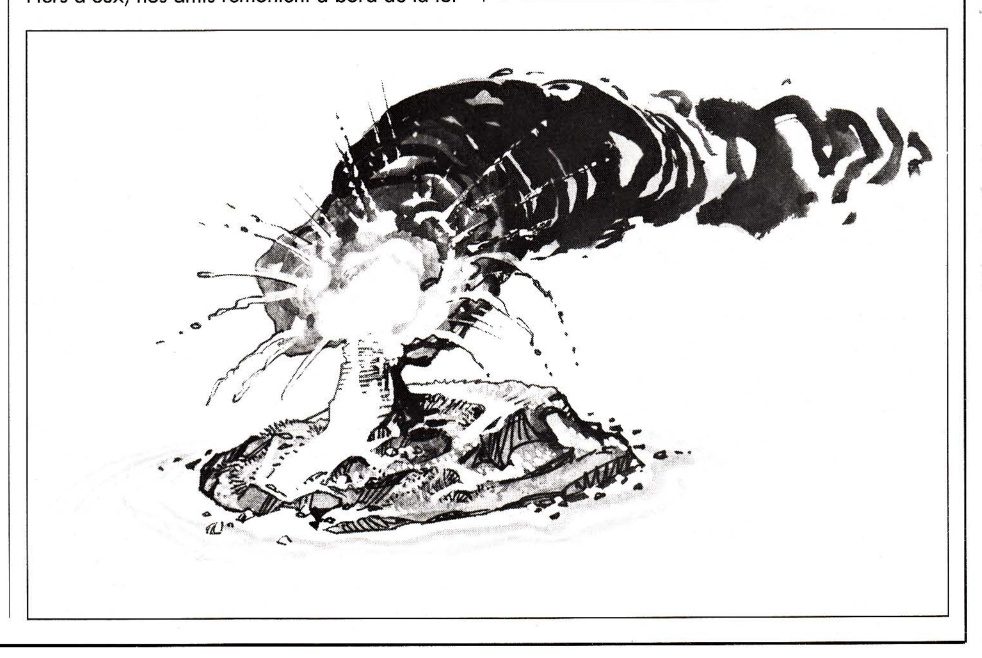
# L'île au laser

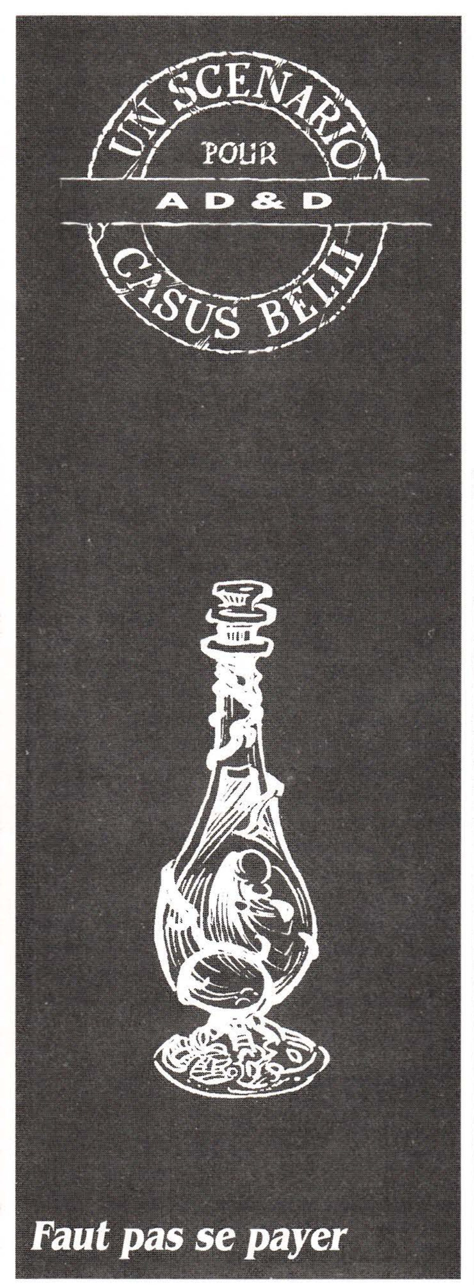
Les aventuriers continuent leur chemin et débouchent dans l'accès sous-marin de la base laser. A vous de gérer la prise de la base. Elle est habitée par 10 gardes, considérés comme PNJ Moyens. Ils font des tours de garde, ne sont pas forcément sur la défensive (cela dépend du résultat du combat aérien) et peuvent se laisser surprendre. Si les PJ n'ont pas pensé à prendre des explosifs ils en trouveront sur place pour dynamiter le laser. Malgré tout, quoi qu'ils fassent, l'un des gardes arrive à lancer un SOS à ses amis...
A cette occasion, les PJ trouvant la radio peuvent penser à appeler Dupré pour le rassurer. Ils se font féliciter par l'écologiste, qui leur conseille de se cacher chez les indigènes en attendant que l'institut les fasse rapatrier (Morgenstern n'osera pas détruire un appareil terrien indépendant, officiellement envoyé).

# Baroud final

Mais la situation n'est pas rose car le SOS lancé a rameuté les chiens de garde de Morgenstern. La base est attaquée par de grosses troupes de renforts.
Une rapide évaluation des forces montre que rester sur place correspond à un acte suicidaire. N'ayant pas d'autre issue, les PJ doivent s'enfuir par le boyau d'arrivée mais ils y sont poursuivis par des plongeurs de combat.
Histoire de les angoisser, Jackson se fait blesser, ce qui ralentit leur progression. Leurs adversaires se rapprochent. Si les aventuriers ne trouvent aucune idée, ils se feront rattraper et capturer.
Or, en repassant dans le temple, ils pourraient songer à activer la génératrice. Dans ce cas la machine, en état de surchauffe, commencera à faire bouillir l'eau entre les personnages et leurs poursuivants. Au pire, c'est Jackson, balbutiant, qui leur en fera la suggestion. A peine seront-ils sortis du boyau et arrivés sur l'autre île que la génératrice explosera avec une puissance incroyable, provoquant une éruption volcanique qui dévaste la base. La panique s'empare des troupes de Morgenstern qui évacuent l'île d'urgence.
Fiers d'eux, nos amis remontent à bord de la tortue revenue les chercher et s'en vont vers le banquet de fête qui les attend au village indigène. Ils seront sûrement déçus de ne pas avoir pu préserver la mystérieuse génératrice... mais ils auront des explications dans le quatrième tome d'*Aquablue*.

texte
**Thierry Cailleteau**
illustration et plan
**Olivier Vatine**






# la fiole des Gnobelains

Ce scénario s'adresse à un groupe d'aventuriers de niveau 4 environ. Le Livre des Monstres, mais surtout une bonne connaissance du monde de Goferfinker (se reporter aux trois derniers numéros de CB) sont nécessaires. Cette aventure peut facilement être utilisée avec d'autres jeux d'heroic fantasy.



*Des orages sont à prévoir au-dessus de Goferfinker.*

## Un soir d'orage...

Il fait nuit et il pleut. Cheminant sur une route de montagne, les aventuriers se sont laissés surprendre par un violent orage. Après avoir haleté sous des trombes d'eau et grelotté sous un vent glacial, nos amis ont trouvé refuge sous un escarpement rocheux. Et la nuit s'est écoulée, ponctuée par le tonnerre et les éclairs. A l'aube, ils découvrent que ce qui leur avait semblé être un simple chemin de montagne se révèle en fait un endroit au curieux relief. La paroi sous laquelle ils ont trouvé refuge surplombe un chemin qui suit la falaise jusqu'à disparaître, loin en dessous, dans un banc de brumes persistantes. Face à eux s'étend une mer de brouillard, percée çà et là par d'énormes pitons rocheux parcourus de sentiers. Au-dessus de leurs têtes, passe un autre chemin qui serpente à flanc de montagne. Il semble mener à un petit fortin de bois situé à la limite du champ de vision.

*Note :* à la faveur de l'orage, les aventuriers ont pénétré dans le monde de Goferfinker. Ils sont apparus sur les flancs d'un pic, pas très loin du niveau du sol, sur un îlot anonyme au nord de la Truite.

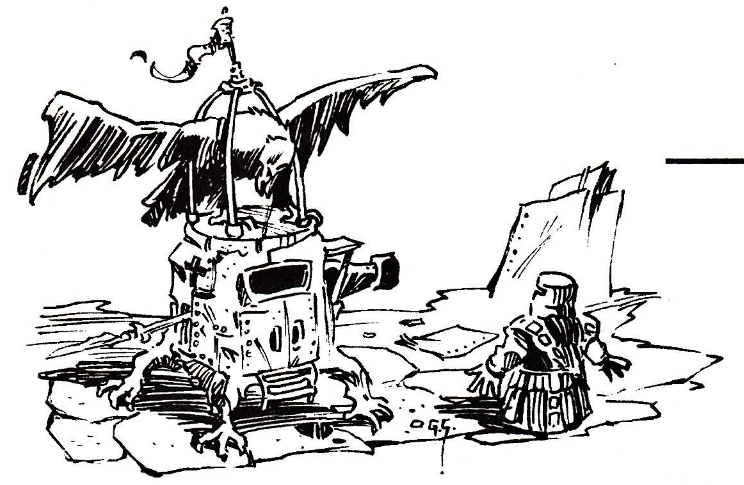
## Un peu d'histoire

Voici bien des années, sur un autre plan, deux magiciens se livraient un duel à mort. Anamar Folgesük, un elfe puissant et retors, et Wirdell Fronzel, un humain particulièrement ambitieux avaient en effet des visées similaires sur la principauté d'Archang, un territoire agréable où abondaient les mines d'or, les forêts giboyeuses, les châteaux féériques et les vierges ravissantes. Anamar, dont la seconde passion (après la magie) était la lecture d'ouvrages à quatre sous, découvrit un jour le récit de voyage détaillé d'un barde célèbre. Ce dernier s'était retrouvé à Goferfinker suite à une violente tempête et décrivait par le menu les multiples ennuis qu'il avait rencontrés chez les Gnobelains. Anamar résolut aussitôt d'expédier son adversaire sur ce plan épouvantable. Suite à de savants calculs, il détermina la date à laquelle un orage se produirait simultanément au-dessus de Goferfinker et de la demeure de Wirdell. Ce jour-là, il sacrifia une centaine d'esclaves et lança une terrible invocation. Les défenses magiques de Wirdell furent balayées en un éclair et le mage se retrouva, en chemise de nuit et l'esprit légèrement embrumé, à la porte du château d'Amrâld le Bel. Le temps de réaliser ce qui s'était passé, de cogner à la porte du château et d'attraper un gros rhume, il était trop tard : Wirdell était prisonnier de Goferfinker...

Pourtant, les choses ne se déroulèrent pas comme Anamar l'espérait. En effet, Wirdell parvint à s'attirer les bonnes grâces d'Amrâld, qui ne le tua pas immédiatement, écouta son histoire en pouffant de rire, testa ses talents de mage, et finit par faire de lui son « conseiller en sorcellerie ». Cette affaire fut l'occasion d'une nouvelle dispute entre Amrâld et Glix. Ce dernier souhaitant en effet que son frère lui fasse cadeau de Wirdell, afin que le mage l'aide à concevoir de nouvelles machines. Devant le refus obstiné d'Amrâld, Glix sembla se désintéresser de la question, d'autant que ce mois, le sort l'avait désigné parmi les neuf Gnobelains pour être le «Maître du château».

Dans un premier temps, Wirdell décida de quitter Goferfinker le plus rapidement possible. Puis, conscient de la surveillance à laquelle le soumettait Amrâld, mais aussi des documents magiques que recelaient certains rayonnages interdits de la bibliothèque de son hôte, il résolut d'y vivre quelques temps. De plus, il savait bien qu'à présent Anamar était devenu le maître d'Archang. En tant que tel, son pouvoir s'était certainement accru, et il serait difficile de le déloger sans aide. Cette aide, il décida de la trouver à Goferfinker...

Il réfléchit longtemps à ce qui pourrait terrasser son ennemi : un artefact puissant ? Une créature démoniaque ? Une armée de graveleux berserks ? A chaque fois, son plan révélait de graves faiblesses. Jusqu'au jour où à force d'interroger des voyageurs et les anciens du pays, de lire des ouvrages de la bibliothèque d'Amrâld et d'écouter les contes ineptes de ce dernier, il s'intéressa aux créateurs de Goferfinker. Après bien des recherches, il finit par localiser une grotte située dans une combe particulièrement sombre, pluvieuse et venteuse, où même les plus téméraires des ratss n'osaient s'aventurer. Cette grotte était en fait l'un des endroits secrets où Fsfsfs et Glglgl laissaient parfois le jeune Fsglfsgl, bébé élémental aux capacités déjà surprenantes. Bridant sa peur, Wirdell profita de l'absence des géniteurs pour enlever Fsglfsgl, l'enfermer dans une fiole recouverte de runes de protection et s'en retourner chez Amrâld. Las ! Alors qu'il cheminait en chantonnant, fier de sa capture et certain d'avoir trouvé l'arme redoutable qui lui permettrait de devenir le maître d'Archang, il tomba dans une embuscade conduite par Glix en personne. Une escadrille de Glixoptères dirigés par des hommes de main fondirent sur lui. Quatre s'écrasèrent au sol



mais les deux derniers l'enlevèrent dans les airs et le menèrent jusqu'à l'antre de leur maître. Au cours de la manœuvre, la fiole tomba de la poche de Wirdell et échoua sur un tapis de champignons... Prisonnier de Glix, Wirdell n'a plus qu'un espoir : s'évader et retrouver la fiole ! Celle-ci, précisément, fut découverte par les membres d'une société secrète prônant le retour des anciens Intendants et la déposition des Gnobelains. Ces individus, des graveleux plutôt frustes, tombèrent en admiration devant la fiole miroitante, et l'installèrent comme une idole sur un autel de fortune.

## Rencontre dans la brume

Alors que les aventuriers s'interrogent sur la conduite à suivre (faut-il monter ou descendre ?), ils aperçoivent une sorte de roulotte, tirée par un âne, qui émerge du brouillard et grimpe dans leur direction. Cette roulotte est celle du docteur Fostino, un charlatan qui fait commerce de poudres et de philtres aux effets étranges mais toujours garantis.
Fostino est un individu rondouillard, aux joues gonflées d'anecdotes savoureuses. Toujours prêt à emboucher les trompettes de sa renommée, il n'en est pas moins un compagnon agréable, ne refusant jamais de rendre service. Il faut le rendre rapidement sympathique aux aventuriers, car de leurs relations dépend la suite de l'aventure.
*Note :* Fostino est en fait l'un des chefs de la rébellion contre les Gnobelains. Il revient d'une tournée dans le pays, porteur d'un message important pour ses compagnons de Znarc.
Chemin faisant, Fostino explique la situation aux aventuriers, et leur apprend dans quel pétrin ils se sont fourrés. Il ne leur révèle pas le moyen de quitter Goferfinker, car il souhaite en apprendre davantage sur leur compte.

## Massacre à Godlaska

Le soir, le groupe arrive dans le village de Godlaska, petit bourg blotti à mi-hauteur d'une falaise. Les ponctionneurs sont sur place depuis le début de la journée et ont déjà fait du « bon travail » : un vieillard à l'insupportable pauvreté a été pendu pour l'exemple, et les gardes zélés (ils sont une dizaine) s'intéressent de près à une jeune veuve éplorée. Celle-ci n'a manifestement d'autres richesses que celles dont la nature l'a (abondamment) dotée mais les gardes n'en ont cure. Rapidement, ils brutalisent la pauvre femme, devant l'assistance apeurée. Si les aventuriers n'interviennent pas, la jeune dame subira maints outrages. Le but de cet événement est de présenter clairement la situation aux aventuriers : les gardes et le ponctionneur sont des êtres ignobles qu'il convient de châtier. Si les personnages se comportent en preux chevaliers, il leur suffira de bastonner les gardes, voire d'en étendre quelques uns sur le carreau, pour les faire fuir. Si, par contre, ils se contentent d'assister placidement au spectacle, ils seront ensuite pris à partie par les gardes qui leur réclameront des taxes exorbitantes. De toute manière, cette rencontre doit se conclure par une bagarre (qui peut être sanglante ou « comique » : rappelez-vous les mousquetaires rossant les gardes du cardinal !) qui mettra les aventuriers dans le camp des rebelles. Au cours de l'altercation, Fostino écopera d'un coup mortel. L'estomac perforé par un coup de lance il suppliera les aventuriers d'aller à son rendez-vous, sur l'îlot de Znarc, et de se rendre à « l'auberge de Carmundel », afin de remettre des papiers à une nommée Tarka.

**Les gardes :** (guerriers niv. 1) : CA 8, PdV 6, D 1-6.

## L'auberge de Carmundel

L'auberge n'est qu'à deux jours de marche du village de Godlaska. Profitez de ce court voyage pour faire découvrir le vivifiant Goferfinker à nos amis. En discutant avec des traversants ou des natifs, ils pourront apprendre des choses intéressantes. Maintenez également une certaine pression en leur faisant croire qu'ils sont recherchés par les autorités. Si vos aventuriers sont des partisans de l'action, ménagez-leur quelques surprises (animaux sauvages, mercenaires en quête de bagarre, traversants peu fréquentables, etc.). Le chemin qui mène à Znarc, par les îlots ou par les combes, ne doit pas être une partie de plaisir, et profitez-en pour souligner la tyrannie qui pèse sur les habitants de Goferfinker...
Si les aventuriers sont prudents, ils éviteront le pont principal qui permet d'accéder à Znarc, et utiliseront les services d'un passeur. Une fois sur l'îlot, il faudra descendre jusqu'au niveau du sol. L'auberge se trouve en bordure d'un petit village aux habitants farouches. Tarka est la forgeron du village, une solide femme (inspirez vous de Brueghel) au rire sonore et au comportement masculin. Elle accueillera les aventuriers avec sympathie, une fois qu'ils lui auront révélé le but de leur visite. Elle les présentera ensuite aux habitués (tous des conspirateurs en herbe), et leur promettra de les mettre dès le lendemain en rapport avec « le meilleur des guides de Goferfinker ».
Pendant ce temps, à Gofringhast (ou Gofrincast), Glix a fini par perdre patience. Devant le refus obstiné de coopérer de Wirdell, il a passé le mage au Psychoglix, un appareil artisanal mais efficace qui permet de lire les pensées les plus secrètes des gens. Il a ainsi appris la quête du mage et la capture de l'élémental. Décidé à utiliser cette créature pour assouvir sa vengeance à l'encontre d'Amrâld, il envoie un groupe d'hommes à la recherche de la fiole. Ceux-ci, menés par un mercenaire brutal et rusé, Matrak, remontent la piste à partir de l'endroit où Wirdell a été enlevé...

## Dans le camp de la rébellion

Au matin, les aventuriers sont conduits par Tarka jusqu'à un rogneron au flanc duquel se trouvent des grottes dont les entrées ont été habilement dissimulées. C'est là que se réunissent les amis de Fostino : une dizaine de bannis et de marginaux ayant en commun la haine des Gnobelains. Les habitants troglodytes sont pour la plupart accueillants (donnez un trait caractéristique à quelques uns d'entre eux : ivrognerie, maladresse, fougue, etc.). Bref, arrangez-vous pour que ces « opposants politiques » apparaissent comme plutôt sympathiques. Leur chef se nomme Dolkhan, c'est une sorte d'« anarchiste », croisement sauvage entre Robin des Bois et Pierrot le Fou.
Le guide promis par Tarka n'est pas là pour l'instant, aussi Dolkhan fait-il visiter son repaire aux aventuriers. Entre autre la salle où la fiole de Wirdell déposée sur un autel est vénérée comme une divinité (de fait, ladite fiole vibre et émet des sons étranges). Il est bien sûr impossible d'ouvrir la fiole, tant les protections magiques sont puissantes.

## Premier coup de main

Le lendemain, le guide n'est toujours pas de retour, mais Dolkhan a décidé de tendre une embuscade à un ponctionneur qui a été collecter de l'argent dans un village de la combe. Cet épisode est optionnel mais il vous permet de faire jouer vos aventuriers en extérieur. L'embuscade est dressée dans un étroit défilé, bordé d'une forêt de champignons géants. Laissez vos joueurs élaborer un plan puis faites apparaître la troupe du ponctionneur : une dizaine de gardes entourant un chariot tiré par des esclaves.

**Les gardes** (guerriers niv. 2) : CA 8, PdV 18, D 1-6.

Un coffre se trouve dans le chariot. Il contient une cinquantaine de pièces d'or, une centaine de pièces d'argent et de bronze, quelques colifichets. Si vos joueurs ne désirent pas accompagner Dolkhan dans cette embuscade, passez directement au paragraphe ci-dessous.

## Pris au piège !

Les hommes de Glix ont fini par retrouver la trace de la fiole. Ils sont une trentaine, dont dix archers équipés de flèches dont les pointes ont été remplacées par des boules de cuir. Ces flèches sont destinées à assommer et non à tuer.




Glix veut en effet faire des prisonniers afin d'en apprendre davantage sur la fiole. Au cours de la nuit, ses sbires se lancent à l'assaut de la grotte. Pris au piège comme des rats, les aventuriers et les rebelles auront beau se défendre, ils finiront par succomber sous le nombre. Une fois réduits à l'impuissance, ils sont placés dans des cages roulantes et emmenés vers Gofrincast (ou ghast). Les assaillants ont les mêmes caractéristiques que les soldats du village (voir plus haut).

**Matrak** (guerrier niv. 4) : CA 4, PdV 35, D1-8.

**LA GROTTE**

**1. Entrée** dissimulée par des buissons de champignons.

**2. Dortoir** et salle commune. Armes et équipements sont également entassés ici.

**3. Infirmerie.** Fostino y a entreposé nombre de fioles et de préparations diverses. Il y en a pour tous les goûts.

**4. Chambre de Dolkhan.** Contient une paillasse faite de copeaux de champignons-plumes, ainsi qu'une petite bibliothèque d'ouvrages politiques.

**5. La salle au trésor.** C'est ici qu'est entreposé le fruit des rapines du groupe, en attendant sa « redistribution au peuple opprimé ». Sur un autel repose la fiole contenant Fsglfsgl.

Le chemin jusqu'à Gofringhast (ou cast) est long et pénible. De surcroît, un violent orage se prépare et les gardes contemplent le ciel avec inquiétude.
*Note :* les élémentaux viennent de constater la disparition de leur rejeton, et ils sont TRÈS en colère...
Vers la fin de la journée, cette longue et infamante progression prend fin. Les chariots passent sous les arches du château de Gofrincast et les aventuriers sont immédiatement conduits en prison. Ils se retrouvent, ainsi qu'un autre rebelle, au fond d'un cachot humide. Un autre personnage s'y trouve déjà, tout juste remis de mauvais traitements évidents. Cet humain, âgé d'une cinquantaine d'années, n'est autre que Wirdell...
Les prisonniers vont faire connaissance et évoquer leurs déboires respectifs. Wirdell ne se fera pas prier pour conter son infortune. Bien évidemment, il mentionnera la fiole, en soulignant bien qu'il est celui qui a placé les protections magiques. Il ne révélera cependant pas ce qui se trouve à l'intérieur, faisant simplement allusion à une « force titanesque ». Si les aventuriers restent muets à ce sujet, le rebelle qui a été fait prisonnier en même temps qu'eux s'immiscera dans la conversation et assurera à Wirdell que sa fiole avait été retrouvée « et placée sous bonne garde jusqu'à ce que cet avorton de Glix s'en empare ». En apprenant cette nouvelle, Wirdell perd connaissance et il faudra de nombreuses claques pour le ranimer.

# Entrevue avec le seigneur Glix

Au matin, les aventuriers sont emmenés l'un après l'autre chez le bourreau Tranchtout. C'est Glix qui interroge, et avec son « appareil vocal », sa cape, son armure et son casque noirs, il ressemble au petit frère de Dark Vador ! Vous êtes libre de mener l'interrogatoire comme bon vous semble. A vous de déterminer si l'aventurier passé à tabac parle ou non. Pour cela, vous pouvez lui faire jeter une série de dés sous la Constitution et/ou la Sagesse. Veillez cependant à ne pas trop abîmer nos héros car ils ont encore fort à faire... Au bout d'une heure, et alors que Glix a commencé des « interrogatoires groupés » afin de confondre ses victimes, le Gnobelain reçoit la visite d'un messager qui lui remet un pli urgent. Ce dernier semble plonger Glix dans l'inquiétude, car il ordonne la suspension de l'interrogatoire et de ramener les « traîtres » dans leurs cellules.
*Note :* Glix vient de recevoir un avis de ses frères. Face à la tempête d'ampleur inhabituelle qui s'est levée et fait rage au-dessus de Goferfinker, le Conseil doit être réuni. Ignorant l'existence de la fiole, tous redoutent une intervention d'Isalerińes...
Alors que les prisonniers sont raccompagnés à leur cellule, l'un des gardes glisse subrepticement un papier dans la main du plus valide d'entre eux...
Sur le papier est inscrit le message suivant : « Demain, les gardes viendront vous rechercher. Tenez-vous prêt à agir lorsque vous passerez près des statues des Anciens. Signé : un ami. »
Le lendemain, alors que des roulements de tonnerre assourdis parviennent jusqu'au fond de la cellule, les aventuriers sont à nouveau extraits de leur prison. Escortés par six gardes plutôt nerveux, ils sont emmenés vers les étages supérieurs. Alors qu'ils passent dans une salle ornée de gigantesques statues représentant des humains âgés et barbus, des silhouettes sombres jaillissent de l'ombre et se précipitent vers le groupe. Dans la confusion de la bagarre, les aventuriers et Wirdell sont poussés vers une issue dérobée. Là, ils sont détachés, et deux hommes vêtus de noir leur intiment l'ordre de les suivre. « Vous n'avez rien à craindre et fuir ne servirait à rien, cet endroit est un véritable labyrinthe » déclare le plus grand. Après une marche pénible, les aventuriers débouchent dans une pièce accueillante où ont été disposés des rafraîchissements. Au centre, pinçant négligemment les cordes d'un luth, se tient Amrâld le Bel.

# Hôtes d'Amrâld le Bel

Les retrouvailles d'Amrâld et Wirdell sont plutôt chaleureuses. Le Gnobelain explique rapidement qu'il entretient des espions chez Glix, son ennemi de toujours, et que c'est ainsi qu'il a découvert la trace de Wirdell. A la première occasion, il a tiré son « conseiller es sorcelleries » des griffes de Glix.
Amrâld apprend à ses hôtes qu'une violente tempête est en train de balayer Goferfinker. Vraisemblablement, Isalerińes (ou les élémentaux, ou les deux à la fois) est entrée dans un grand courroux. L'un des Gnobelains a certainement commis des actes hautement répréhensibles. Une réunion au sommet entre les seigneurs de Goferfinker n'a donné aucun résultat, mais Amrâld soupçonne Glix de manigancer quelque chose. Outre la sourde hostilité qui l'oppose à son frère, Amrâld a remarqué que Glix faisait preuve, lors du Conseil, de beaucoup d'arrogance, comme s'il était déjà le maître de Goferfinker...
C'est pourquoi, il a décidé de prendre les devants et de frapper le premier. « Une nouvelle réunion doit avoir lieu d'ici peu de temps, explique Amrâld, et je vais en profiter pour envoyer un commando chez Glix. Je sais en effet que sa chambre communique avec un endroit secret où il mijote ses sales petits plans. Ce commando devra prendre connaissance de ces plans et me rapporter tout élément qui serait susceptible de renforcer la puissance de mon nabot de frère. J'ai pensé engager mes gardes dans cette opération, mais vous me semblez bien plus habiles et débrouillards. Voici vos équipements que j'ai fait récupérer. Armez-vous et bonne chance ! »
Amrâld tait le fait qu'il refuse d'employer des gardes de sa maison afin de ne pas être démasqué si l'affaire venait à mal tourner...

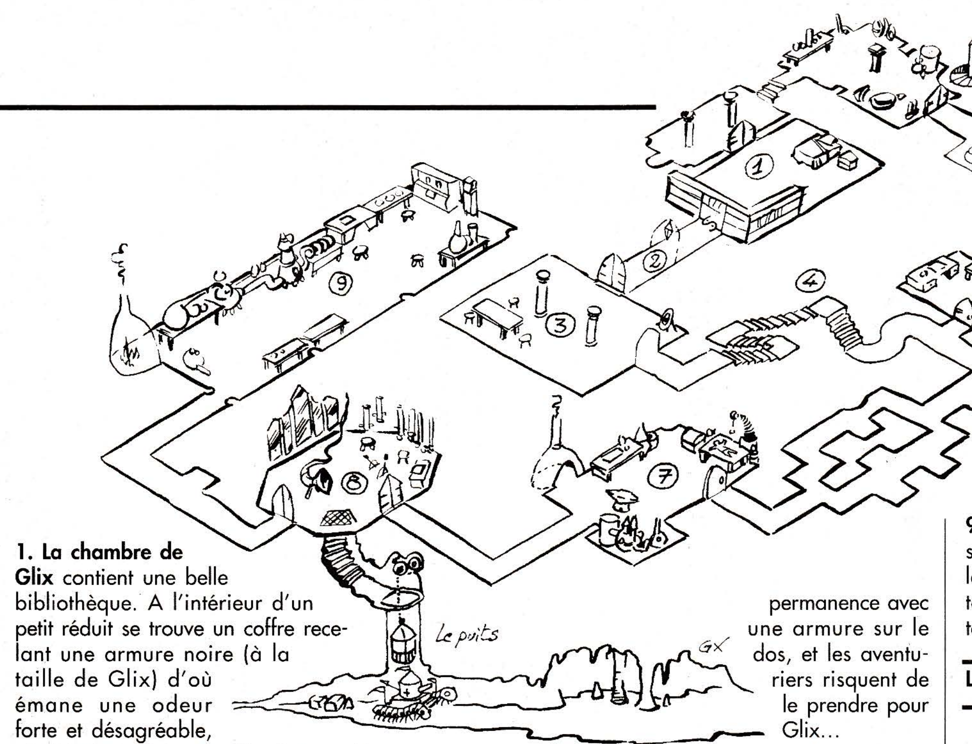
# Chez Glix

Les aventuriers et Wirdell endossent des livrées aux armes de Glix afin de circuler librement dans Gofringhast (ou cast), puis ils sont guidés jusqu'aux appartements qu'occupe le Gnobelain lorsqu'il réside à Gofringhast. Libre à vous d'imaginer l'univers dans lequel vit Glix. Sachez simplement qu'il se compose d'une dizaine de pièces (d'ateliers ?) encombrées de plans, d'inventions malheureuses et d'objets mystérieux en cours de fabrication. Quatre serviteurs dont un chambellan veillent en permanence dans cet immense appartement. Il faudra une action discrète pour crocheter la porte d'entrée et neutraliser les valets.

**Les valets** (guerriers niv. 1) : CA 10, PdV 5, D 1-4.

*« Le Lai de Fsfsfs et Glglgl » a ceci d'intéressant qu'il nous permet d'assister, au travers de ses 12544 strophes, à la naissance du jeune Fsglfsgl et à l'épanouissement de ses talents. C'est dans cette œuvre que figure l'unique mention de l'existence d'un élémental métis jamais écrite. A en croire son auteur, le très discutable Fanfar de Rodomont, Fsglfsgl aurait hérité de la totalité des capacités de ses parents (ce qui est contraire aux lois du sang) et de quelques pouvoirs supplémentaires, sans doute dus à un atavisme lointain. Il paraîtrait, toujours selon le bedonnant Rodomont, que Fsglfsgl serait affligé d'une sorte de quête personnelle tout à fait ridicule qui ferait de lui une sorte de « tueur de mages ».*

***Extrait de: «L'Elemental est un faux mage!» par Ermold le Noir.***




**1. La chambre de Glix** contient une belle bibliothèque. A l'intérieur d'un petit réduit se trouve un coffre recelant une armure noire (à la taille de Glix) d'où émane une odeur forte et désagréable, ainsi qu'une fiole remplie d'une gelée nauséabonde.

**2. La bibliothèque** peut pivoter, révélant un couloir secret éclairé de quelques torches. La lueur de celles-ci est amplifiée par l'éclat de gemmes incrustées au plafond. Une fois arrivé au milieu du couloir, tout imprudent est frappé par un rayon lumineux jaillissant d'une des gemmes. Ce rayon ne cause aucun dégât, mais tracte le malheureux jusqu'à mi-hauteur (3 m) avant de s'immobiliser. Il est possible de couper le rayon en interposant un objet entre la gemme et sa victime. Celle-ci tombe alors à terre (dégâts : 1d6) mais est à nouveau tractée par le rayon auquel aucune force ne peut résister. Le seul moyen de faire échec à ce piège est de s'enduire de la gelée malodorante.

**3. Cette pièce** est défendue par une double porte ornée de trois serrures particulièrement complexes (-15% pour crocheter). Deux gardes s'y trouvent en permanence, armés d'arbalètes à répétition (modèle Manuglix modifié). Ils sont automatiquement en alerte si quelqu'un est victime des gemmes du couloir et ont ordre de tirer sans sommation. Leurs arbalètes particulièrement performantes (elles s'enrayent sur un 1, 2 ou 3) tirent deux fois par round.

**Les gardes** (guerriers niv. 3) : CA 7, PdV 25, D 1-6.

La pièce ne contient qu'un mobilier modeste, une cible d'entraînement, et une troisième arbalète.

**4. Un long escalier** descend assez profondément sous terre. C'est ici que vit Trijett, la vase rampante apprivoisée de Glix. Elle attaque toute personne dont l'odeur ne correspond pas à celle de l'armure de Glix.

**La vase** (*gray slime*) : CA 8, DV 3+3, PdV 20, D 2-16 + corrosion du métal.

**5 et 6. Ces deux pièces** sont le domaine de Haknor, un gnome savant. Il assiste Glix dans ses recherches, et surtout, lui sert de « doublure » lorsque le Gnobelain ne souhaite pas apparaître en public ou qu'il craint un attentat. Par conséquent, Haknor se promène en permanence avec une armure sur le dos, et les aventuriers risquent de le prendre pour Glix...

**Haknor** (guerrier niv. 4) : CA 2, PdV 40, D 1-8.

Les appartements du gnome contiennent quelques objets magiques (des armes) ainsi que des fioles (à déterminer selon vos besoins).

Dans les couloirs voisins, patrouillent en permanence deux Cerberoglix, sortes de golems de fer de petite taille, dotés de quelques armes inédites :

— les poings se détachent et filent en tourbillonnant vers la cible (D : 1d6) ;

— de la bouche jaillit un jet de vapeurs toxiques (D : 1d8 ou 1d4 si jet de protection réussi) ;

— la langue est un harpon qui, propulsé vers la cible, se plante dans sa chair (ou le métal de son armure) et la tracte irrésistiblement. L'effet est particulièrement réussi lorsqu'il est suivi d'un jet de vapeurs à courte distance ;

— enfin, les pieds et jambes sont munis de crochets ventouses permettant de progresser sur toutes les surfaces.

**7. Le petit laboratoire.** Glix est en train d'y fabriquer une réplique d'Amrâld. Des esclaves abrutis, détenus dans une petite geôle voisine, lui fourniront la chair nécessaire pour en faire un parfait sosie.

**8. Une porte en métal**, défendue par un piège à aiguille, permet d'accéder au saint des saints : le poste de commandement de Glix. Il s'agit d'une pièce octogonale aux murs couverts de miroirs. Grâce à un astucieux système de périscopes orientables, il est possible d'observer ce qui se passe dans les principales salles du château. Un bricolage acoustique permet également d'entendre certaines conversations (du moins lorsque le vent, la pluie et le tonnerre le permettent). Les aventuriers peuvent donc espionner les Gnobelains, débattant âprement de la situation dans la salle du Conseil.
Une trappe en métal, visible au sol, mène à un petit ascenseur qui permet d'accéder à une grotte qui abrite le véhicule tout terrain de Glix et débouche, par un long couloir, au pied du château. La trappe est protégée par un habile système d'alarme (-15% pour le découvrir). S'il n'est pas désamorcé, Glix sera prévenu et quittera le Conseil précipitamment.

**9. Le laboratoire.** C'est ici que trois mages au service de Glix essaient de percer le mystère de la fiole. Bien entendu, ils ont d'énormes difficultés, mais ils se défendront farouchement contre toute intrusion.

**Les mages** (niv.3) : CA 8, PdV 10, D 1-4 + sorts.

# *La poursuite infernale*

A présent que les aventuriers sont en possession de la fiole, à vous de décider de la suite des événements ! Soit Wirdell profite de la confusion pour s'enfuir avec la fiole, soit Glix est dans les environs et il doit fuir avec les aventuriers. Je vous conseille de forcer les aventuriers à battre en retraite par le puits (placez-y une vase s'ils sont encore en forme.) et à s'emparer du véhicule de Glix pour fuir à bord de ce dernier. De son côté, Glix furieux, foncera vers la plus haute des tours, là où est garée sa Batglix (un engin volant à forme de chauve-souris) et se lancera à la poursuite des fuyards. Vous pouvez équiper la Batglix de petites bombes (des fioles bourrées de poudre) ou d'autres inventions meurtrières. La poursuite doit être à la fois amusante (les gadgets du véhicule terrestre de Glix sont assez surprenants) mais aussi très prenante. A vous de doser les effets, d'inventer des obstacles, etc. N'oubliez pas que la poursuite se fait dans des conditions climatiques épouvantables !

# *Adieu Goferfinker*

Finalement, les élémentaux repéreront leur fiston (leur fille ?) et se dirigeront dans un tourbillon terrifiant vers Wirdell qui disparaîtra dans un hurlement d'horreur. Quant aux aventuriers, libre à vous de décider de leur sort. Amrâld les aura en sympathie (ils ont fait échouer le plan de Glix), mais ce dernier les aura en horreur. Ils peuvent demander la suzeraineté d'un petit territoire, ou participer à une révolte contre les Gnobelains. N'oubliez pas que le destin de Goferfinker est à présent entre vos mains, et qu'il vous appartient de tirer toutes les conclusions de l'aventure qui vient de se dérouler !


scénario
**Denis Beck**
illustration
**Guillaume Sorel**
plan
**Didier Guiserix**

# GOFERFINKeR

## Quelques portraits de Gofrinkiens

DEVINE

**qui vient diner ce soir**

*et autres curiosités incroyables...*

**Lorsqu'un MJ désire bâtir une campagne ou improviser, il a besoin de cerner la cohérence de l'univers qui va lui servir de cadre. Pour compléter le matériel déjà paru sur Goferfinker, il manquait trois éléments qui font de cette province ce qu'elle est : les Gofrinkiens eux-mêmes, vus au travers de quelques portraits significatifs, les ponts reliant les îlots-terre et... les champignons, omniprésents et mis à toutes les sauces.**

### Rigell du Sublime Met



Rigell L'Eÿnaar est un homme de palais. Pas un des clercs du palais de Yaluïnas, non, non... Un des plus fins gourmets de Goferfinker. Tout enfant, il débuta comme aide-cuisinier sur l'une des îles les plus orientales de la contrée, l'Ilot du Livre. La Communauté du Livre, qui l'employait, faisait du prosélytisme dans le reste de la province. Et le jeune Rigell suivit ses clercs, qui ne se nourrissaient que d'aliments cultivés sur leur îlot. Tandis que ses employeurs prêchaient l'enseignement du Livre, le marmiton discutait le bout de gras avec les cuisiniers, les aubergistes, et les maîtres queux des hostelleries. Argumentant à la fois saveur, élaboration, autant que spiritualité et sens profond d'un plat, il apprit très vite les ficelles du métier, mais aussi les bottes secrètes de certains maîtres ès art culinaire... Il découvrit aussi la schtoob (interdite sur l'Ilot du Livre). C'est à la suite d'un coma éthylique de deux jours qu'il perdit la trace des clercs qu'il accompagnait, et entra au service de l'Hostel du Subtil Pâté, sis à Mijek (tronçon central des Quatre Voies).

Reconnu des professionnels, il était devenu un jeune homme lorsqu'il accéda à la célébrité, en remportant trois années de suite le difficile Concours du Sublime Met. Celui-ci se dispute en deux manches :

— Les concurrents doivent réaliser un plat, classique (breigne, cuisine des provinces voisines...) ou original, qui ravisse un jury composé de membres de la très hermétique Confrérie du Sublime Met.

— Chaque finaliste (une douzaine) doit goûter les plats des autres, et en deviner non seulement la composition, les ingrédients et les proportions, mais aussi toute la préparation, connue seulement du jury.

Après sa troisième victoire, Rigell l'Eÿnaar se retira de la compétition et ouvrit sa propre auberge, le Chanteclerc, sur Miluÿnas. Il fut admis dans la Confrérie, réservant alors ses créations aux membres, à ses amis et à quelques visiteurs de marque capables d'apprécier son art.

### Tom Gaalghan et ses Faucons

Sous ce nom, qui évoque plutôt la troupe de saltimbanques, se cache une équipe de héros typiquement gofrinkiens. Séismes, Colères des cieux, surcharges : les ponts sont mis à rude épreuve. Si l'effondrement d'un pont entier reste exceptionnel, il n'est pas rare qu'un plancher se fende, qu'une rambarde cède, que des câbles menacent de rompre. C'est alors qu'intervient une équipe de pontiers, comme celle de Tom Gaalghan.

En principe, les ponts publics sont l'affaire de pontiers dépendant du Régisseur Général, et les ponts desservant des îlots de particuliers sont sous la surveillance d'équipes privées. Tom Gaalghan est le seul privé à qui le Régisseur fasse régulièrement appel, pour sa rapidité et son efficacité.

Tom entretient des petits groupes de quatre « Faucons » répartis dans la province, qui peuvent parer au pire en attendant les renforts. En effet, lorsqu'un pont commence à céder, il faut éviter que la brèche ne s'agrandisse. Musclés et agiles, les Faucons n'hésitent pas à s'élancer dans le vide au bout de fines cordes fixées au milieu des ponts, et d'un mouvement de balancier évoluent d'un bord à l'autre du précipice. Entraînés à se faire obéir, il leur faut parfois convaincre des piétons de rester immobiles sur le pont sinistré, une panique pouvant tout aggraver. Le tout en appréciant d'un coup d'œil le danger, et en effectuant très vite une réparation minimum. Lorsque les groupes de renfort arrivent, il ne faut alors pas plus de une à quatre heures pour que le pont soit de nouveau utilisable.



Pour atteindre cette efficacité, Tom Gaalghan, grand gaillard charismatique, entraîne régulièrement son équipe (une centaine d'individus d'origines diverses). L'entraînement comprend des figures acrobatiques et des techniques de coordination entre Faucons inventées par Tom. Dans certains moments dramatiques, leur façon de voltiger autour des piétons terrifiés, de lancer leurs câbles comme des lassos, de relever d'énormes étais à mains nues, leur ont valu une réputation de surhommes...

## Galvi-des-caves

Galvi est sans doute la plus secrète des célébrités de Goferfinker. Elle est la Grande Maîtresse de la Colonie Innombrable dont les membres ont développé leur science des champignons bien au-delà des connaissances du Gofrinkien moyen, qui pourtant en connaît déjà un rayon sur le sujet ! Là où notre Gofrinkien sait le nom, l'usage et la façon de préparer des dizaines de champignons, un adepte de la Colonie en connaîtra des centaines, mais aussi et surtout les façons de les mélanger pour obtenir des effets surprenants, de s'en servir comme arme, ou comme outil. Les plus hauts dignitaires sont ceux qui maîtrisent les mélanges les plus complexes...



Parmi eux, certains font profession au grand jour de leur savoir, tandis que d'autres cachent soigneusement leur appartenance à la Colonie. Galvi elle-même est très difficile à rencontrer. Pour la consulter, il faut presque toujours passer par l'un ou l'une de ses plus proches condisciples. En fait, si elle existe vraiment, elle doit bien être plus que centenaire ; on prétend même qu'elle est plus âgée que la province...
On raconte également qu'elle est toujours habillée d'une simple robe blanche, coiffée d'un chignon, qu'elle se rend parfois luminescente pour guider des imprudents égarés dans les souterrains. Une autre légende veut que tous ceux qui ont voulu lui nuire ont trépassé avant, toujours à cause d'un champignon : Kloogel Zeuud qui voulait sa peau, la disant responsable de la mort de son père (empoisonné), s'étrangle en plein repas entre conspirateurs. Pol D'havr, pour arracher une recette secrète à Galvi, enlève Yrvine-des-brumes, une proche de la Grande Maîtresse et menace de la tuer. Il glisse sur un champignon gluant et chute dans une profonde fissure (on ne retrouva jamais son corps)...
Seule une poignée de gens connaissent la vérité : Galvi a bien dans les quatre siècles, et paraît toujours avoir vingt ans (c'était elle, Yrvine). Bien qu'elle n'ait aucun pouvoir magique, ses connaissances mycologiques lui permettent de surprendre les magiciens eux-mêmes. Elle n'est pas pour autant omnipotente : si un champignon frais nécessaire pour une préparation ne pousse pas en cette saison, elle ne le fera pas apparaître par miracle ! Ses longues errances l'ont tout de même rendue réceptive aux forces souterraines, et il lui arrive de parler aux cavernes, et qu'elles lui répondent...

## De Perpzac

De Perpzac fabrique aujourd'hui, en quantité limitée, la Roolprey, la schtoob des vrais connaisseurs. Mais il n'en fut pas toujours ainsi. Notre brasseur fut longtemps moine, période au cours de laquelle il pratiqua divers arts, de la reliure à la botanique, en passant par l'élevage. La vocation lui vint de façon étrange : attendant la livraison d'un poisson paraît-il extraordinaire, il avait fait l'acquisition d'un aquarium. Or le marchand ne vint jamais. Notre moine ayant dans son jardin les ingrédients nécessaires (et même d'autres bien moins courants), il décida de rentabiliser l'achat de l'aquarium en y préparant de la schtoob. Après quelques essais infructueux (heureusement, il avait le foie solide), il mit au point une schtoob à nulle autre pareille, qu'il nomma la Roolprey. Plus amère que la schtoob courante, et en même temps plus suave... bref plus subtile. Or toutes ses activités passées lui valaient un large cercle d'amis, qui furent séduits par le breuvage. Vite débordé par leurs demandes, De Perpzac se lança dans la production en grand.



Il emménagea sur l'Ilot aux herbes potagères (près de Ghasbourg), bâtit une brasserie, et organisa des plantations de surface et souterraines afin de disposer des ingrédients connus (feuilles de bant et champignons) et de ses ingrédients secrets (pour tout vous dire, la cardamome et une variété bizarre de salsepareille). Afin que ces deux dernières plantes ne soient pas repérées, elles sont cultivées dans une serre au milieu de dizaines d'autres plantes exotiques qui font diversion (De Perpzac en cherche toujours de nouvelles). Et comme le bant donne aussi un fruit dont on fait le vin local, ses caves abritent des alambics où est distillée une liqueur particulièrement ravageuse, la Folie d'Hiver, qu'on peut goûter au Chanteclerc.
*A noter :* il n'est pas impossible que De Perpzac soit membre de la Colonie Innombrable.

## Ornalivell Calhouc de l'Arbre

Comment imagineriez-vous le Gardien de l'Arbre, celui qui depuis 71 ans a vu se succéder 14 patriarches de l'ordre, et continue d'occuper sa fonction de jardinier d'exception ? Sec comme une vieille branche ? Massif et impassible comme le chêne plus que millénaire qu'il veille ? Paranoïaque méticuleux, sécateur en main ? Feuille morte et momifiée qu'une bourrasque emportera ? Rien de tout cela ! Calhouc est ce bonhomme rond et jovial, entouré d'amis, dont les rires secouent l'auberge de la Truite Sagace et vous forcent à élever le ton pour vous entendre.



Sept décennies auparavant, il n'était qu'un apprenti prêtre de l'Arbre. Doué pour les soins aux végétaux, il l'était bien moins sur les subtilités théologiques ou l'observation des rites. Son avenir dans l'ordre s'annonçait limité. Puis vint le Dénuement : en plein été, toutes les feuilles de l'Arbre jaunirent et tombèrent en quelques jours. La confusion fut à son comble chez les prêtres (il y eut même des suicides). Tandis que les dignitaires de l'ordre s'étaient enfermés dans leur temple pour débattre de la conduite à adopter, Ornalivell se leva une nuit, et monta dans l'arbre. Il y resta sept jours sans bouger, au bout desquels il fallut le descendre, affaibli et ankylosé. Lorsqu'il eut retrouvé quelques forces et sa voix, Ornalivell annonça : « Je serais parti deux ans. Durant ce temps, que rien ne change ici : ni construction, ni destruction, ni modification des habitudes. Qu'on ne touche pas à l'Arbre, avant mon retour. » Joorgad, patriarche de l'époque, lui répondit simplement : « Nous t'attendrons », sans même lui demander plus d'explications.
Ornalivell fut absent deux ans et huit mois. Il revint de nuit, passa par une porte dérobée sans être vu. Au matin, on le trouva au pied de l'Arbre, en compagnie d'un grand homme maigre nommé Rugh, d'un Lodlaÿn, Merwyl, et d'une sorte de jeune sorcière ou druidesse, Socalistra. Tous portaient des cicatrices et des blessures récentes, leurs vêtements étaient en loques. Une zone de terre fraîchement remuée indiquait qu'ils avaient enterré quelque chose au pied de l'Arbre. Un premier bourgeon apparut au bout de quelques semaines, et l'été suivant, l'Arbre retrouva toute sa magnificence.
Ornalivell Calhouc fut nommé Gardien de l'Arbre (il avait refusé le titre de patriarche de l'ordre : à 23 ans, tout de même !), et utilisa sa rente à installer ses amis en Goferfinker. Aucun d'eux ne dévoila jamais ni le récit de leur quête, ni la nature de ce-qui-est-enterré-sous-l'Arbre...
Par contre, Ornalivell se rend chaque jour dans les auberges de la Truite. Il retrouve des amis pour divers jeux de cartes et de fléchettes, et il aime à leur raconter moult récits, qu'il prétend tenir de l'Arbre lui-même : « Ses feuilles les plus hautes tiennent des discours très beaux, très philosophiques, mais ses racines s'enfoncent profondément en Gofrink, et dans les histoires les plus dissimulées de ses habitants... Et c'est ce genre

d'histoire que vous aimez entendre, n'est-ce pas compères ?».

*A noter :* Calhouc a-t-il un accord secret avec Galvi-des-caves ? En tout cas, les moisissures, nuisance commune à Goferfinker, épargnent étrangement l'îlot de l'Arbre.



## Monsieur LXXXIV

Monsieur LXXXIV (prononcer quatre-vingt-quatre) règne sur l'îlot Véritas, et sur le culte de Korholypse Alyanaton, dieu au mille yeux et oreilles, fondé un siècle auparavant.

Chaque jour, les membres de ce culte se confessent les uns aux autres, afin que nul acte ou pensée ne reste caché. Les graves manquements à la règle sont punis du Pendule, hache de plusieurs tonnes qui oscille sous la nef de leur temple, et tranche la victime avec une lenteur calculée.

On pourrait croire cette étrange communauté austère et glaciale... En fait, nulle morale ne se superpose à cette absence de vie privée. Chacun vaque à ses occupations selon ses aspirations, raconte ses aventures, et vit par les récits des autres ce qu'il n'ose vivre lui-même. Les inimitiés internes sont révélées dès leur origine, et désamorcées. Mais lorsqu'un membre se rebiffe contre ce gommage de la personnalité, il est pris à son propre piège : il en sait trop sur chaque membre de l'ordre pour qu'on le laisse partir vivant. Et dissimuler ses pensées est tôt ou tard découvert et puni ! Le maître de ce culte, qu'on nomme Monsieur, n'est pas à l'abri d'un tel revers du sort, d'où le numéro assez élevé de la dynastie. D'un autre côté, ce culte trouve toujours des gens assez pervers ou stupides pour renouveler ses rangs. Tout cela n'est connu que des adeptes du culte.

A l'extérieur, considéré comme l'homme le plus intègre d'un ordre religieux rigoureux, Monsieur est invité à arbitrer certains conflits d'intérêts entre Goferfinkiens, parfois à donner son avis sur des problèmes familiaux épineux. Sa silhouette maigre, ses yeux mi-clos et hautains inspirent crainte et respect, et ses avis ont force de loi auprès de ceux qu'il impressionne. En réalité, l'ordre utilise toutes les informations ainsi récoltées, et téléguide les actions de plusieurs riches familles de la province, parfois dans un but lucratif, parfois par simple jeu.

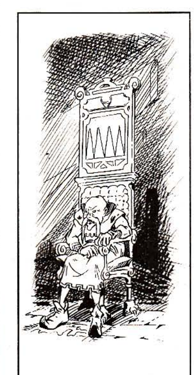
Avant d'entrer dans l'ordre de Véritas, Monsieur LXXXIV se nommait Grood Vzeg. Il fut éleveur, d'abord de chevaux, puis de chiens, au pays de Kouringhe qu'il dut quitter précipitamment...

*Note :* Korholypse Alyanaton n'a aucune existence réelle dans le monde de Goferfinker. Ses prêtres n'ont donc aucun pouvoir de clerc... Par contre, l'ordre recèle d'anciens guerriers ou magiciens, qui ont pu conserver une partie de leurs anciens talents.



## Marmeluche Quardepoil

Aigri très jeune par son nom ridicule, Marmeluche n'eut de cesse d'entrer dans l'armée pour ne plus être appelé que par son grade ou titre. Aujourd'hui, il est « Monsieur le Sénéchal de la Garde Verticale ». L'appeler Marmeluche Quardepoil a pour effet de le plonger dans une phase de prostration suivie de hurlements puis d'une sorte d'épilepsie, où il ne peut plus donner le moindre ordre, tout au plus demander grâce. D'ailleurs, personne ne connaît plus son nom ; les derniers à l'avoir utilisé étant des ex-amis de Marmeluche, un peu stupides et aujourd'hui décédés, ou des ennemis, partis au loin après avoir obtenu ce qu'ils désiraient.



Le Sénéchal de la Verticale est petit mais massif, légèrement bossu. Ses yeux, profondément enfoncés sous des sourcils fournis, sont souvent invisibles. Il porte une moustache à la gauloise, très longue et tombante. Guerrier de bon niveau, il est doué pour deviner les intentions des malfaiteurs dès qu'il possède deux ou trois indices sur eux ou leurs agissements.

Aussi, malgré la lenteur des Gn'Yarl et la basse intelligence des soldats, la Garde Verticale (qui rappelons le s'occupe spécialement des niveaux inférieurs, les îlots-terre étant du ressort de la Garde Horizontale) prend-elle souvent les hors-la-loi sur le fait.

Par hors-la-loi, il faut bien sûr entendre les personnes-dont-les-agissements-contrarient-l'actuel-Maître-du-château. En effet, le Sénéchal réside en permanence à Gofrincast (ou ghast). Sa chambre personnelle est juste à côté de la salle d'armes.

## Kwazarius Stellargent et Priscillia d'Algezor-Boutecamp

Difficile de présenter séparément Kwazarius Stellargent, célèbre guideur (ses amis l'appellent Kwaz), et sa voisine Priscillia d'Algezor-Boutecamp (Lili pour les intimes), vice-présidente de la Guilde des collectionneurs.

Kwaz possède un haut pavillon au nord de Miluÿnas, dont le dernier étage est un vaste observatoire. En dehors d'une lunette d'astronomie (objet quasi inconnu dans le monde de Goferfinker), cet observatoire est hérissé de girouettes et d'anémomètres (appareils qui mesurent la vitesse du vent), encombré d'astrolabes, pendules, boussoles, planches à dessin, cartes de Gofrink, gros livres couverts de chiffres et de schémas, règles et compas, sextants, miroirs concaves et convexes, élevages de grenouilles, oiseaux en cage, et d'un globe de verre posé sur un réservoir de cuivre, contenant des champignons. On accède à cette pièce, dont tous les murs sont des fenêtres, par un escalier de fer en colimaçon. Rares sont les visiteurs qui ont accès à ce saint des saints où le guideur fait ses pronostics. Le plus souvent, Kwaz a besoin d'être seul pour travailler. Il reçoit donc ses clients dans l'échoppe du rez-de-chaussée, aussi encombrée que l'observatoire.

Le guideur est un individu immense et maigre. Son menton fin un peu en avant et son nez busqué lui font un visage de croissant de lune, avec deux petits yeux qu'il cache souvent derrière un pince-nez aux verres épais. Son air à la fois bienveillant et triste déconcerte ses visiteurs.

Pour qu'il puisse déterminer l'endroit où les traversants « perdus » transportés en Goferfinker vont devoir se trouver à la prochaine Colère de cieux pour rentrer chez eux, plusieurs entretiens sont nécessaires. Kwaz commence par questionner les voyageurs, afin de déterminer l'endroit où ils sont

apparus, et éventuellement d'où ils viennent (Kwaz possède des cartes de divers pays du monde de Goferfinker, sans savoir toujours où sont situés ces pays). Il leur confie des petits objets cylindriques de métal, qu'ils doivent porter sur eux en pendentif, durant au moins trois jours. Il se sert ensuite de ces objets comme pendules dans ses opérations. Ses calculs peuvent prendre du temps, car selon les sujets, la méthode qui marche est différente. De toute façon, même lorsqu'il trouve vite, Kwaz fait mariner ses clients afin de les impressionner. Il arrive même qu'il trouve tout de suite, car il existe des constantes, et les traversants « perdus » sont souvent originaires de régions connues, toujours les mêmes. Et leur chemin de retour est alors identique.

Dans d'autres cas, surtout si les voyageurs viennent d'autres plans, il doit faire des calculs longs et compliqués, et le pire pour sa fierté, c'est qu'il ne sait jamais s'il a renvoyé ses clients à bon port ! Une fois seulement, ceux-ci sont revenus, descendant du ciel dans un chariot de feu et de lumières multicolores. Ils ont offert à Kwaz une sorte de mécanique qui faisait le ménage en émettant des sifflements. Mais un jour que Glix était Maître du château, la Garde Horizontale est venue lui confisquer l'engin « dont les papiers de douane n'étaient pas en règle ». Seule consolation, la machine a pété au nez de Glix qui voulait la disséquer, causant un début d'incendie aux ateliers du Gnobelain.

Vous voudrez sans doute savoir combien coûte les services du guideur ? Kwaz ne parle jamais d'argent. La première séance est d'ailleurs gratuite. Dès que ses clients potentiels sont partis, il traverse son jardin et passe chez sa voisine Priscillia.

Priscillia d'Algezor-Boutecamp habite une vaste demeure très biscornue. Régulièrement, elle fait construire une pièce, ou en transforme une ancienne, rajoute un étage, aménage un souterrain. Non qu'elle ait une vaste famille : Lili vit seule. Ces aménagements sont destinés à ses chères collections. On trouve ici des objets du monde entier, et même de l'univers, pardon, *des* univers entiers. Pas n'importe quoi tout de même ! Lili ne collectionne les objets que selon deux thèmes : soit pour le plaisir esthétique qu'ils lui apportent, soit pour le raffinement ou l'amusement qui émanent de certaines mécaniques. Tout le reste, elle l'échange avec les autres collectionneurs de Goferfinker.

Bien évidemment, les clients de Kwaz n'ont souvent comme moyen de paiement que quelques pièces d'or, ou des monnaies sans valeur, et les objets qu'ils convoyaient lors de leur « passage » vers Goferfinker. Lorsque le guideur vient chez la collectionneuse, il lui énumère les possessions de ses clients (celles qu'il a pu voir, et ce qu'il a pu apprendre par des questions directes ou par ses espions). Lili et Kwaz en estiment la valeur et décident si la transaction peut avoir lieu. Dans ce cas, Lili assiste à l'entrevue suivante entre Kwaz et les traversants « perdus », et négocie le troc. Ce qui est toujours difficile au début, les traversants s'accrochant beaucoup à leurs biens ! Lily ne les brusque pas, et leur laisse le temps de réfléchir. Il est rare qu'ils ne cèdent pas à ses arguments (ou à son charme : Lili, femme mûre mais encore jeune, fut un temps courtisane à La Maison des Mille Fleurs à Laeltih...). Dans le cas contraire, Kwaz les aiguille sur des confrères... presque fiables à 90%, et moins chers.

*A noter :*

— L'une des plus belles pièces de Lili est une Rolls-Royce Phantom 1, rachetée à un autre collectionneur. Cette pièce, comme le reste de la collection, est protégée par des systèmes de sécurité conçus par les Ateliers Barloos & Twikelmeer (anciens voleurs de haut niveau). Aucune porte ne s'ouvre en manipulant la serrure mais avec des systèmes à étages, un mécanisme en débloquant un autre qui ouvre la porte... après l'émission d'un signal et un temps d'attente... Les pièges sont légion, surtout ceux à base de gaz (tirés de divers champignons).

— Il est possible de se procurer des objets appartenant à des collectionneurs... à condition d'avoir quelque chose à leur offrir en échange !

Les objets technologiques que possèdent les plus vernis d'entre eux sont souvent hors d'usage, ou proches de la panne (plus d'essence dans la Rolls, armes à feu avec une ou deux balles...). Les objets magiques issus de « l'extérieur » ne fonctionne que si cette magie existe dans le monde de Goferfinker. Sinon, ils ne servent à rien. Tout au plus, certains conservent emmagasiné une certaine forme de pouvoir, ou d'énergie, qu'un magicien peut utiliser pour alimenter un sort qu'il sait lancer.

## Melchiost et l'Equipe Nord

Melchiost est magicien. Grand, toujours habillé d'un manteau sombre et coiffé d'un chapeau, il a la quarantaine et le visage un peu ramolli d'un cocker. C'est le chef de l'Equipe Nord, groupe d'intervention qui entre en alerte à chaque Colère des cieux, guettant l'arrivée de voyageurs happés sur leurs lieux d'origine par les mystérieux contacts qui lient Goferfinker à des centaines de points de la planète, du cosmos, et des univers parallèles. Dans 80% des cas, il s'agit d'habitants du monde de Goferfinker, qui ont parfois entendu parler de l'étrange phénomène, et retrouvent vite leurs esprits pour pester envers le contretemps que cela signifie. Les 20% restant se répartissent en trois catégories :

— Les humains inoffensifs, qui arrivent d'univers incompréhensibles. Leurs réactions sont variées, mais s'ils ne sont pas armés, il est assez facile de leur faire entendre raison.

— Les humains dangereux, eux aussi débarquent des lieux les plus divers, avec un équipement, pas forcément des armes, porteur d'une menace latente ou certaine.

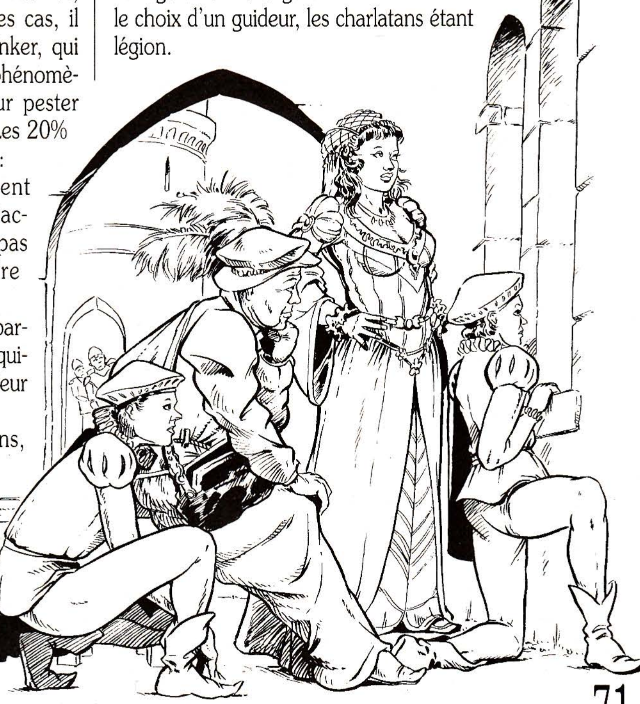
— Les non-humains, monstres, démons, sauvages ou intelligents. Leurs ravages peuvent être désastreux.

Une vingtaine d'équipes comme celle de Melchiost, dépendant du ministère des Traversants, sont prêtes à toute éventualité à chaque Colère des cieux ; quatre aux ponts-frontière, le reste disséminé dans le pays. Chacune est commandée par un magicien apte à commander, qui organise son équipe à sa guise.

Celle de Melchiost fonctionne ainsi :

Deux soldats, Gloren et Yarni, guettent, à 20 m du pont-frontière, à hauteur des premières maisons de Flivoreux. Ils sont bardés de sorts de protection, pas toujours efficaces. A l'arrière, une vingtaine d'hommes en armure sont dissimulés à l'abri des murs du pont. Ils portent des arbalètes, des lances et des épées. Cachés à leurs côtés, se tient Melchiost lui-même, des frères jumeaux, Rhoupdy et Doundy, habillés en saltimbanques, et Orline Liaz, plantureuse jeune femme habillée comme une dame de la cour, et dissimulant sous ses jupes des dagues et des lames tournantes (qu'elle lance à la perfection). Lorsqu'apparaissent des étrangers visiblement « perdus », Melchiost (après quelques sorts de détection) lance un sort de compréhension des langages. Les visiteurs ont ainsi l'impression que les Gofrinkiens parlent leur langue. Ce sort ne fonctionne que dans le champ de vision du magicien, et dure plusieurs heures. Son défaut est que les étrangers comprennent ce qui se dit, dans leur langue. Or les autochtones parlent gofrinkien : les mouvements de leur bouche ne correspondent donc pas à ce qu'ils ont l'air de prononcer. Cela peut parfois jouer des tours...

Gloren et Yarni entament le premier dialogue, afin de tester les réactions des inconnus. Les deux soldats ne sont pas des intellectuels, et sont vite dépassés par leurs questions. Interviennent alors, selon l'attitude des étrangers, soit Rhoupdy et Doundy, soit Orline. Leur mission est multiple : continuer à estimer le danger que peuvent représenter ces personnages, les rassurer, les amener sur le pont avec les objets bizarres qu'ils transportent, pour les conduire jusqu'à l'Auberge du Coq Mélomane, au centre de Borogova (en contournant par une corniche les voyageurs normaux qui patientent à la douane). Une fois rassuré sur leurs intentions, Melchiost se joint à eux, et répond aux questions qu'il est en mesure d'éclaircir. Il est également chargé de les conseiller sur le choix d'un guideur, les charlatans étant légion.



# Petit traité de mycologie gofrinkienne

N'espérez pas rivaliser avec un membre de la Colonie Innombrable grâce à la connaissance des quelques spécimens présentés ici. Cet échantillon n'est destiné au contraire qu'à vous faire prendre conscience des formes incalculables que prennent ces végétaux en Goferfinker, lieu humide souvent baigné d'un vent chaud, le Dragoule, paradis des millions de spores qui voyagent parfois, au gré des courants, depuis les antipodes.

Un détail à savoir sur les champignons : ce que l'on cueille et que l'on mange n'est pas le champignon lui-même, mais juste une sorte de « fruit » qu'il émet à l'extérieur afin de répandre ses spores. Le corps du champignon est en fait un réseau de filaments (certaines moisissures en donnent une idée) enfoui sous terre, ou dans les vaisseaux des plantes qu'il parasite. Reportez-vous au poster central pour une leçon de mycologie en images.

***Le Beau-laid d'enfer.*** Semblable au plus délicieux des cèpes, le Beau-laid d'enfer est jaune avec des taches rouges, un chapeau brun rouge, et devient bleu violacé lorsqu'on le coupe. Il est mortel.

***La Crassure.*** Elle pousse en colonies de petits champignons noirs, semblables à des dos de scarabées, au bout de longs pieds flexibles. Elle se nourrit de crasse humaine. Elle reste sous forme de filaments durant plusieurs jours, puis pousse en quelques minutes, notamment lorsque le porteur s'agite. Ce qui explique la relative propreté de beaucoup d'habitants.

***Le Milgriff Incendiaire.*** Si ce champignon ne cause pas d'incendie, il peut par contre mettre le feu au derrière de ses victimes ! Son apparence est celle d'une outre molle de 50 cm de diamètre, parfois plus, hérissée de longs « poils » terminés par des boules gluantes. Lorsqu'une boule est heurtée par un animal qui passe, l'outre explose en libérant un nuage extrêmement urticant. La victime est prise de démangeaisons frénétiques, ses yeux pleurent, elle éternue sans discontinuer, ses poumons brûlent... Il ne faut surtout pas employer d'eau douce pour la nettoyer, sinon la poudre qui couvre la victime se met à mousser et la digère en quelques minutes (cet accident est fatal par temps de pluie). La technique consiste à brosser le corps de la victime avec une brosse dure ou un chiffon imbibé d'huile, au pire avec de l'eau très salée (rappelons qu'à Goferfinker, comme dans la plupart des sociétés médiévales, le sel est rare et aussi coûteux que l'argent ou l'or parfois). Le Milgriff pousse en réseau : chaque « outre » n'est que la partie visible du champignon, qui est en fait un filament qui court sous le sol, et peut avoir jusqu'à six ou huit têtes. Il arrive souvent que plusieurs, sinon toutes, explosent en même temps. A moins d'un fort vent, rester dans la zone du nuage est mortel en quelques minutes (1d10/mn).

***Le Chiffon-nuage.*** Ce champignon se présente comme un chiffon de vessie de porc, froissé et entassé dans une gangue fibreuse.

Si l'on chauffe très doucement la gangue (au bain-marie par exemple), elle sécrète un gaz qui gonfle la « vessie ». Elle se défroisse, gonfle jusqu'à 2 ou 3 m de diamètre environ, se tend... et le champignon s'envole rapidement. Un champignon gonflé peut soulever jusqu'à 10 kg. Il en faut donc 8 ou 10 pour soulever un homme moyen (pour cela, il faut disposer de suffisamment de cordelette pour s'arrimer aux champignons, dix sphères de 3 m prenant beaucoup de place !).

Si l'on chauffe trop vite le champignon, il éclate, libérant un gaz toxique. Si au moment d'éclater, il est au contact d'une flamme, c'est une véritable explosion qui se produit (flamme de 5 m de diamètre).

***Le Galet du Visionnaire.*** Ce champignon possède un pied large et trapu, surmonté d'un chapeau très aplati, gris et rugueux, avec des taches vert pâle. Il a totalement envahi les plates-lumière, ne cohabitant qu'avec très peu d'autres espèces, mais c'est le seul endroit où on le trouve. Quelques heures après la tombée du jour, il émet un gaz lumineux, bleu-vert, parfois violet ou pourpre. Ce gaz est légèrement enivrant (d'autant plus qu'on le respire longtemps).

Les ermites des plates-lumière n'hésitent pas à le manger. Les graveleux des combes voisines en ont un autre usage. Ils fabriquent un dispositif constitué d'un globe de verre, d'un socle creux faisant office de pot à terre, et d'un réservoir d'eau muni d'un robinet. Après avoir rempli le globe de gaz carbonique, celui-ci est placé sur son socle où l'on a planté un Galet avec ses filaments sous-terrains. Le réservoir sert à maintenir l'intérieur humide sans avoir à l'ouvrir (sinon, le champignon pourrit en quelques heures). Dans ces conditions, le globe s'emplit du gaz lumineux, et éclaire plus qu'une bougie, durant deux à trois semaines.

Une capacité secondaire de cet objet, nommé *Globe à Galet*, ou *Globalet*, est qu'il constitue un relais ectoplasmique. Ceux qui l'utilisent comme éclairage voient parfois des visages se former dans les vapeurs du globe. Un détail qui limite sérieusement le succès de ce genre d'éclairage dans les ménages, mais qui est utilisé par certains médiums ou prêtres, qui dominent (ou prétendent dominer) le phénomène.

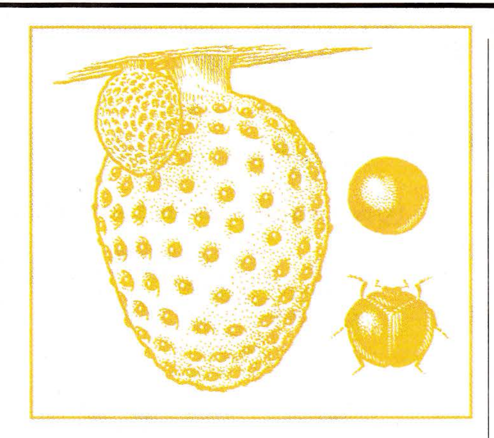
***Les Frères-dans-la-tête, ou Penstu.*** Ce champignon à pied fin et chapeau large et plat, décoré de taches multicolores. Les Penstus vivent en groupes de centaines de pieds, et chaque pied va par paire. Autrement dit, si l'on trouve une colonie de cent champignons apparents, cela signifie qu'il y a cinquante paires, chaque champignon ayant un jumeau rigoureusement identique dans le lot. Et alors, quel intérêt ? demanderez-vous...

Eh bien, si deux ou trois individus mangent chacun un bout du champignon A, et chacun un bout du champignon A' qui lui correspond, les deux ou trois individus en question seront pour plusieurs heures en contact télépathique restreint (disons plutôt empathique). Concrètement, deux heures après ingestion des champignons (crus) chacun pourra transmettre aux autres les sentiments et sensations qu'il désire. Ce qui signifie peur, douleur, bien-être, angoisse, contrainte, et autres sensations simples. Mais aussi, et on peut parler là de télépathie, des sentiments communs : si les trois utilisateurs du Penstu connaissent une personne particulière, l'un d'eux peut faire sentir aux autres qu'il est face à cette personne. Ceci est valable également pour des lieux importants et connus des trois. Par important, on entend aussi bien un monument, une rue célèbre, que la geôle où ils ont été enfermés tous trois durant plusieurs jours, par exemple.

Si l'on se trompe, et qu'on ne consomme pas les deux champignons frères, on souffre de violentes crampes d'estomac au bout de une à deux heures.

***Champigoule.*** La légende veut que les Champigoules aient été amenés par des traversants « perdus », deux enfants bizarres voyageant en bicyclette. Les Champigoules, convenablement traités, entrent dans la composition de la Schtoob Rigoule ; le buveur est très gai, et voit des petites lumières autour des objets, comme de petites fées... Consommé tel quel, le Champigoule rend franchement hilare. Accessoirement, l'ingestion du champignon donne des effets secondaires qui varient selon les individus, leur moralité, leur profession, taille, poids, race, etc. cela va du simple jeu de couleurs (le mangeur devient vert à cheveux violets) à des effets surprenants (le mangeur s'envole, devient horrible, se met à couiner, a des visions mystiques, brise le verre quand il parle, enflamme ce qu'il touche, le tout en rigolant comme un tordu, bien sûr).





**Mangemot.** Cette moisissure a des effets dramatiques. Les livres sont déjà des choses rares et chères, les copistes sachant écrire ne sont tout de même pas légion. Or ce champignon plat s'infiltre entre les pages, et se développe en dévorant l'encre des caractères, dont il garde vaguement la forme. En ouvrant le livre contaminé, on voit le champignon, de couleur violette, suivre les lignes. On arrive à lire les lettres les plus grosses. Pour retrouver les caractères plus fins, il faut chauffer la feuille avec le champignon dessus; celui-ci se rétracte à la chaleur, et on peut lire le texte détruit pendant quelques instants. Puis le champignon tombe en poussière. Le pied proprement dit se développe dans la reliure. On le repère à son chapeau en forme de peigne, qui essaime ses spores au-dessus des livres voisins.

**Le Chien-enfoui.** Ce champignon se manifeste par six chapeaux, toujours disposés de façon identique, au ras du sol : un gros blanc, un moyen noir, deux petits noirs couverts d'une gelée brillante, et deux noirs allongés, qui poussent à quelques centimètres des autres. L'ensemble évoque irrésistiblement une tête de chien aux trois-quarts enterrée. Seul le «nez» est comestible et même excellent. Mais beaucoup de gens refusent de le cueillir, ne supportant pas le «regard» du Chien-enfoui...

**Le Cussec inconstant.** Imaginez un œuf posé sur un pied évasé, d'un blanc parfait. On coupe la partie supérieure du champignon, comme on ouvre un œuf à la coque, et à l'intérieur apparaît un liquide coloré. L'usage veut qu'on le boive cul sec. La plupart du temps, ce liquide a la goût d'une excellente liqueur, entre la fraise et la noisette. Parfois, le goût équivaut à la plus infecte des médecines (10%). Dans ce cas, la grimace de la victime déclenche l'hilarité générale. Ladite victime ne sent plus le goût des aliments pendant un jour ou deux...

**Le Camélithéon.** Ce champignon peut atteindre jusqu'à 10 ou 12 m de diamètre. Il est capable de prendre la forme et l'apparence de tout objet proche de même taille que lui. Lorsqu'il est petit, il imite le gravier; plus grand, il copie les gros cailloux, les pavés. En grandissant encore, il va ressembler à un arbuste, puis à un chêne. Comme il est vénéneux, qu'un animal croque son «écorce» et meure à côté de lui, il imitera le cadavre en décomposition. Si on place sur une grande table un Camélithéon et un objet de taille similaire, il copiera l'objet, de manière très crédible. Près d'une clepsydre, il imitera la clepsydre... il peut même imiter son mouvement si elle reste à côté de lui. Mais si on éloigne l'objet, le champignon s'arrêtera à l'heure indiquée. Il perdra sa forme au bout d'un jour ou deux. On peut lui faire imiter une épée, dont il aura l'aspect et le tranchant, mais pas la solidité ! Le cas le plus fou enregistré à Goferfinker est celui d'un Camélithéon ayant imité l'architecture d'une chapelle contre laquelle il avait poussé. On pouvait y entrer, en ouvrir les volets; par contre, il contenait une imitation d'armoire qui ne s'ouvrait pas, et on ne pouvait pas déplacer les chaises.

**Le Wampire des malles.** Cet horrible spécimen mycologique aime à vivre dans l'atmosphère confinée des coffres et des malles, dont il dévore le contenu, quel qu'il soit. Si le coffre ne contient que des étoffes ou du bois, le Wampire se présente sous forme d'une touffe de ronces acérées. Si le coffre contient des métaux, le Wampire prend plutôt d'apparence d'une touffe de lames de rasoir. Dans les deux cas, dès qu'un être vivant s'approche de lui (museau d'animal ou main humaine), il lance ses ronces (1d4) ou ses lames (1d8) en direction de l'agresseur. A noter : si le coffre ne contenait que de l'or pur, les lames seront en or. Mais s'il contenait divers métaux, voire des objets hétéroclites, l'or sera mélangé intimement aux divers matériaux et ne vaudra plus grand-chose.

**Le Boideverre.** Les habitants des combes utilisent au mieux le bois qui est à leur disposition. Ils méprisent pourtant de petits arbres à l'air tout à fait sympathique; et pour cause : ce sont des champignons, les Boideverres. Si un Boideverre peut à la limite constituer un gourdin honnête, ce champignon fibreux est très cassant, et ne peut remplacer un vrai rondin de bois. Si on s'en sert dans une construction il casse vite, et de toute façon pourrit au bout de deux semaines. Si, sec, on le brûle, il dégage une fumée hallucinogène d'un genre spécial : l'esprit d'une victime de ces émanations se sent en sécurité. Si des loups affamés s'approchent, l'individu sous effet de la fumée ne verra que de braves chiens. Face à un monstre féroce, il croira avoir affaire à un petit lapin; attaqué par des brigands, il verra des enfants chahuteurs. Au bord d'un ravin, il aura l'illusion rassurante de longer un simple fossé, etc.

**Le Tueur délicieux.** Parasite de l'érable-sycomore (qui pousse sur les îlots-terre ou les manchelots les plus hauts), il ressemble à un œuf jaune pendu à un court pied. Arrivé à maturité, de petites billes rouges apparaissent à sa surface. Ce sont des friandises au goût incomparable, et des ramasseurs les cherchent activement, concurrencés par les enfants. Au bout de deux à trois jours, ces spores dures comme du métal sont projetées hors de leur gangue avec violence, jusqu'à une douzaine de mètres. Une spore inflige 1d4 de dégât, et il peut en partir 2 ou 3 dans la même direction.

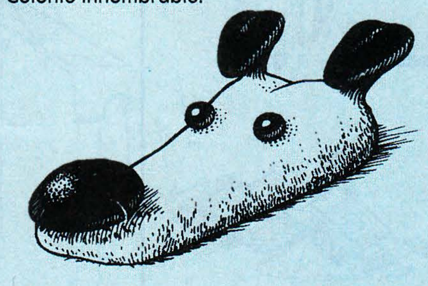
**Champalow.** Il est assez semblable à nos Langue-de-bœuf, et pousse à mi-hauteur des troncs de hêtres. Coriace, il est néanmoins comestible. Il n'est dangereux que quand il neige. Si à ce moment un être vivant passe sous lui, il libère alors des millions de spores blancs, semblables aux flocons réels. La victime est vite couverte de cette matière qui gonfle et colle, et meurt soit étouffée, soit digérée. Le seul moyen de la débarrasser de ce piège gluant est de la plonger dans un bain d'alcool durant une bonne heure : ce qui est coûteux et dangereux, l'alcool pouvant déclencher un coma éthylique, ou prendre feu.

**Le Baiser mortel.** Ce nom tragique désigne une gentille petite fraise des bois, fruit courant dans les niveaux intermédiaires et supérieurs. Mais celle-ci, on s'en doute, est un champignon. Il pousse au milieu des vraies fraises, et son goût sucré, bien que différent, peut faire illusion. Il est mortel une fois sur deux, la victime agonisant en une minute, en recrachant un jus rouge...

**Le Champiment.** Assez poivré, ce petit champignon au goût prononcé sert souvent de condiment, tant dans la cuisine îlienne que dans celle des combes. Se méfier quand il y en a beaucoup : le cuisinier a peut-être voulu dissimuler la présence d'un produit avarié. Pour une raison mystérieuse, les nains sont extrêmement sensibles à son effet piquant.

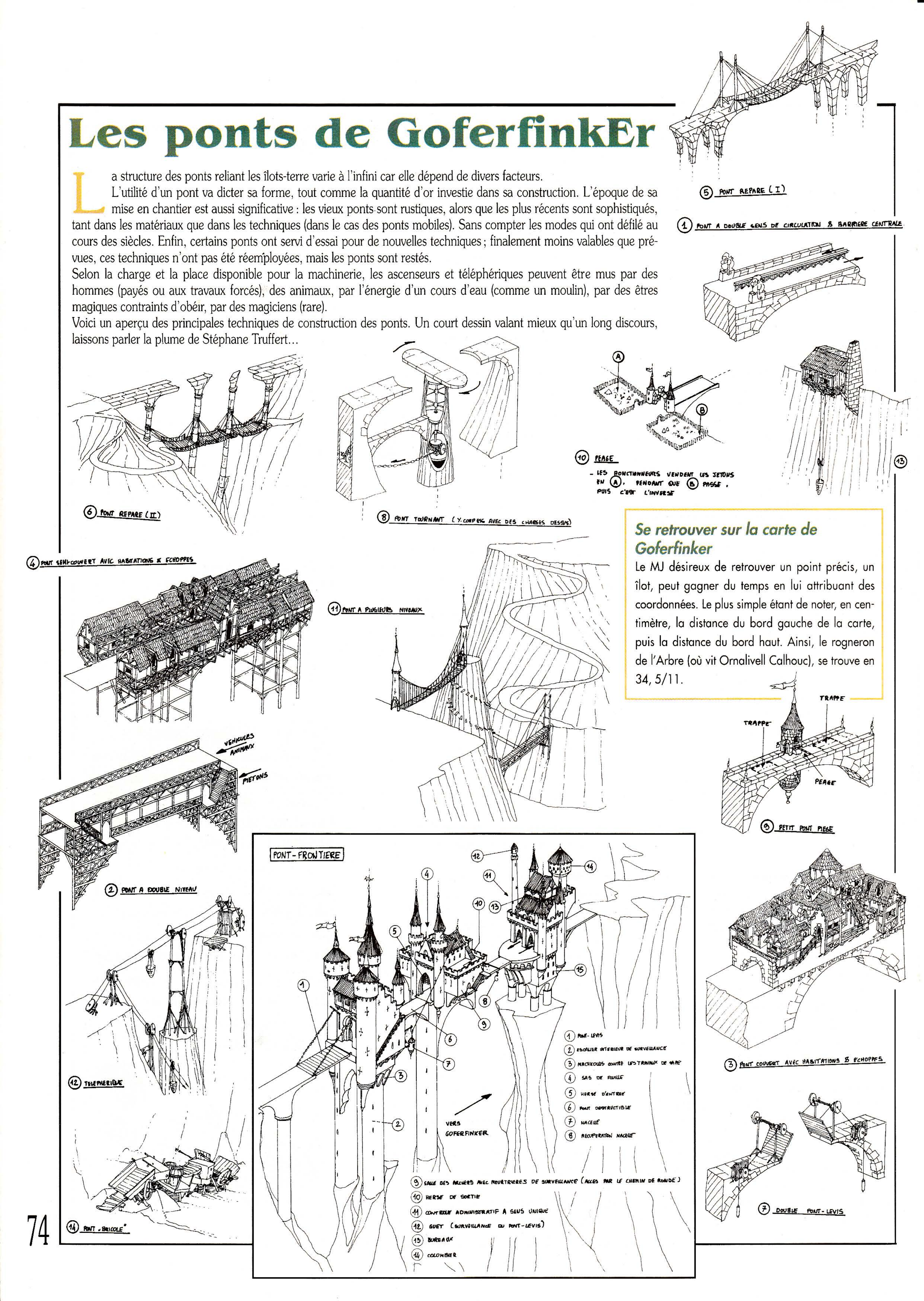
### Où trouver les champignons ?

A Goferfinker, ils sont partout. On les cultive dans certaines grottes aménagées, tant dans les caves, en haut des îlots-terre, que dans les combes. Mais ils poussent à l'état sauvage même à la surface des îlots-terre, et constituent parfois de véritables forêts. On en trouve dans les souterrains les plus humides des niveaux intermédiaires. Les plus monstrueux poussent dans les cavernes des combes, où se mélangent champignons géants et moisissures peu ragoûtantes. Pour un renseignement sérieux sur les champignons, rien ne vaut un membre de la Colonie Innombrable.



# Les ponts de GoferfinkEr

La structure des ponts reliant les îlots-terre varie à l'infini car elle dépend de divers facteurs.
L'utilité d'un pont va dicter sa forme, tout comme la quantité d'or investie dans sa construction. L'époque de sa mise en chantier est aussi significative : les vieux ponts sont rustiques, alors que les plus récents sont sophistiqués, tant dans les matériaux que dans les techniques (dans le cas des ponts mobiles). Sans compter les modes qui ont défilé au cours des siècles. Enfin, certains ponts ont servi d'essai pour de nouvelles techniques ; finalement moins valables que prévues, ces techniques n'ont pas été réemployées, mais les ponts sont restés.
Selon la charge et la place disponible pour la machinerie, les ascenseurs et téléphériques peuvent être mus par des hommes (payés ou aux travaux forcés), des animaux, par l'énergie d'un cours d'eau (comme un moulin), par des êtres magiques contraints d'obéir, par des magiciens (rare).
Voici un aperçu des principales techniques de construction des ponts. Un court dessin valant mieux qu'un long discours, laissons parler la plume de Stéphane Truffert…




### Se retrouver sur la carte de Goferfinker

Le MJ désireux de retrouver un point précis, un îlot, peut gagner du temps en lui attribuant des coordonnées. Le plus simple étant de noter, en centimètre, la distance du bord gauche de la carte, puis la distance du bord haut. Ainsi, le rogneron de l'Arbre (où vit Ornalivell Calhouc), se trouve en 34, 5/11.

# Aventures en Goferfinker

## CAMPAGNES

### *Une situation tendue*

L'arrivée des Gnobelains a déréglé le relatif équilibre formé depuis quatre siècles entre les îliens, population de bourgeois, de militaires et d'artistes, les tribus des combes, et les colonies, souvent religieuses, installées sur les manchelots et les rognerons. La façon dont les 9 frères devinrent les maîtres du pays en choqua plus d'un. Malgré les multiples signes et sceaux envoyés par Carmundel-le-hardi, la légitimité de la passation de pouvoir est douteuse. Rappelons que Carmundel s'est retrouvé marié à la terrible Isalerines, mère des Gnobelains, règne peu enviable puisqu'il se termine par l'exécution du roi et son remplacement par un suivant. Cette coutume n'est pas exceptionnelle dans le monde de Goferfinker, mais tout de même... Les Gofrinkiens regrettent leur ancien seigneur. D'autant qu'ils ont été frustrés de la cérémonie de passation, fête gigantesque qui dure des semaines et attire les visiteurs. Enfin, ils ne sont guère convaincus que c'est bien Carmundel qui a choisi les Gnobelains comme les plus aptes à lui succéder.

La réalité est que seul Barn'Habé a effectivement bien connu Carmundel. Isalerines a envoyé les autres pour se débarrasser de certains de ses héritiers qui déparaient à sa cour.

Une autre raison du mécontentement vis à vis des Gnobelains est leur façon de conduire les affaires du pays. Chacun, étant durant un mois le Maître du château, gouverne sans se soucier de ce qu'ont pu faire les autres avant. Des projets sont lancés, des lois contradictoires passées. Les scribes des administrations peuvent dans certains cas tempérer la zizanie entre les demi-frères, mais pas toujours.

La grogne prend divers visages selon les populations.

— Les ordres religieux les plus hermétiques s'en fichent totalement.

— Les familles royales de pays voisins, qui ont des résidences en Goferfinker, sont inquiètes ou outrées. Les Gnobelains ne les respectent guère, leur causant des problèmes, débarquant sur leurs îlots privés sans y être invités (Glix, entre autres, qui atterrit où bon lui semble).

— Les îliens se débrouillent pour conserver leur façon de vivre, et composer avec les lois variables et les lubies des frères gnobelains. Mais l'énervement grandit, la morosité s'installe, les affaires sont moins bonnes. Dans les théâtres de Miluÿnas, les imitateurs singent les seigneurs du pays, de manière de moins en moins voilée.

— Les tribus des combes sont les plus affectées. La Garde Verticale leur cherche souvent des noises, les accuse de cacher des malfaiteurs et perquisitionne à la moindre occasion...

— Les traversants sont pour une bonne part des commerçants et des militaires. Certains officiers des royaumes voisins sont spécialisés dans le passage d'armées à travers Gofrink. Ces gens, familiers du pays, discutent entre eux des tracasseries et obstacles que leur imposent les Gnobelains.

— Les suzerains des royaumes voisins considèrent de moins en moins Goferfinker comme un carrefour neutre. Et ceci est un danger pour la population du petit pays.

### *Mais ça va changer !*

Il est certain que les choses doivent bouger. Mais cela peut arriver de diverses manières. Selon les cas, les personnages pourront participer activement, aux côtés des meneurs de l'action, ou contre eux, ou de loin. Il est même possible, s'il en a l'étoffe, que l'un d'eux se retrouve seigneur de Goferfinker (seulement s'il montre clairement l'intention de remplir son office, ce qui n'exclue pas les aventures). Pour des campagnes de plus courte durée, les personnages seront plutôt employés, contre rétribution ou par amitié pour un Goferfinkien, par l'une des factions agissantes. Les possibilités sont variées :

— Des notables îliens sont d'accord sur Tom Gaalghan, qui ferait un seigneur correct « si les Gnobelains n'étaient pas là ». Afin de provoquer les choses, ils vont (sans lui dire) soutenir sa popularité par des fêtes lors de ses exploits, puis préparer un attentat contre lui, dont il doit sortir vivant, mais que l'on attribuerait à la jalousie d'un Gnobelain (Amrâld ?). Ils attiseront alors le soulèvement populaire en faveur de la victime.

— L'une des sectes installées à Goferfinker vient de subir un affront de la part d'un Gnobelain. Elle estime que cela trahit le contrat signé il y a trois siècles, et respecté depuis par les seigneurs successifs, quant à la totale autonomie de leur îlot et de leur ordre. Utilisant leur réseau de connaissance, ils vont chercher à punir le Gnobelain coupable par eux-mêmes. Dans la bataille rangée ou les représailles qui risquent de s'ensuivre, la population et certains ordres se rallieront aux religieux bafoués. Mais d'autres peuvent prendre le parti, sinon des Gnobelains, du moins de la lutte contre les fauteurs de troubles.

— Les graveleux sont de plus en plus exaspérés par les « Gnobs ». Des groupes, entretenus par des chefs de tribus, organisent des opérations de harcèlement de la Garde Verticale, et cherchent à s'organiser en une coalition contre les Gnobelains. Toutefois, ils pensent être les seules victimes des persécutions des seigneurs du pays, et ignorent qu'à tout niveau la révolte gronde. Ils ne comptent pas sur l'aide des îliens en cas d'action. Si révolte il doit y avoir, ce ne sera pas avant des années, du moins dans leur esprit (c'est le cas du groupe décrit dans le scénario AD&D de ce numéro). Il suffirait que quelqu'un fasse la liaison entre îliens et groupes de « résistants » pour que chacun réalise que le moment est peut-être plus proche que prévu.

— Un groupe a trouvé un moyen d'approcher les Gnobelains (souterrain oublié, cousin dans l'entourage des Gnobs, etc.) et veut en profiter pour les monter les uns contre les autres. Ils ne s'entendent déjà pas bien, mais le but est d'attiser leur inimitié jusqu'à les pousser à s'assassiner mutuellement.

Ce plan ne prend pas en compte les multiples espions magiques d'Isalerines, et l'intervention de la terrible reine. Si cet aspect du problème apparaît aux conjurés, ils pourront estimer, d'après des témoignages, qu'Isalerines intervient en général dans les querelles dans un délai de quatre heures à trois jours (elle n'a pas que ça à faire, non plus !). Notons qu'en cas de lutte entre Gnobelains, la population sera souvent neutre, mais parfois solidaire des plus sympathiques.

— Le frère d'un des seigneurs des Cinq Royaume, conscient du fait qu'il n'arrivera pas à réunir l'empire divisé, se dit qu'il ferait mieux d'utiliser son énergie à prendre la place des Gnobelains, qu'il sait mal-aimés. Il peut être au choix : un très bon futur seigneur de Goferfinker, un arriviste qui pense conquérir un trône plus facilement que dans son propre pays, ou même un affreux attiré par la richesse de la province (son propre royaume étant ruiné par les guerres). Dans tous les cas, il disposera d'un groupe d'hommes fidèles, et d'amis proches, et éventuellement d'un corps d'armée prêt à intervenir à ses côtés.

— Les Gnobelains règnent sur Goferfinker depuis environ une trentaine d'années. Pourquoi le fils (ou la fille) de Carmundel et d'Isalerines n'apparaîtrait-il pas, réclamant le trône ? Il peut aussi s'agir d'un enfant de l'ancien seigneur conçu avant son départ du pays, et caché par sa mère depuis... Un tel personnage aurait toutes ses chances de gagner la confiance de la population. Quoique, dans le premier cas, il ait un lien de parenté avec les Gnobelains honnis (en fait, il est lui-même un Gnobelain).

## SCENARIOS

Dans sa conception même, le pays de Goferfinker recèle une grande variété d'aventures possibles. Lieu de passage, de rivalités, de cohabitation entre peuples et tribus divers, il est aussi au bord de troubles et de changements. Il est très facile pour des aventuriers de trouver du travail, pour des missions de renseignement, de sabotage, d'enlèvement ou de libération, de provocation. Attention, dans de nombreux cas, les personnages peuvent servir de « chèvres » pour amener un ennemi à dévoiler ses défenses, ou de « coupables parfaits » dans une provocation.

**Didier Guiserix**
*plans : Stéphane Truffert*
*illustration : Philippe Fassier*
*Didier Guiserix*

## METALLIQUES

*Vous aurez peu de figurines peintes à vous mettre sous l'œil cette fois-ci car, débordés par Noël, les éditeurs nous ont fait parvenir trop tard leurs derniers bijoux pour l'étape de la mise en couleurs. Ca arrangeait un peu notre Nain de service, laissant sa (belle ?) santé sur les finitions d'un grand-œuvre, en compagnie de créatures de son engeance (pour des éclaircissements, voir les inspis page 106). Il n'a tout de même pas pu s'empêcher de cajoler particulièrement les Heroes of Dragonlance.*



Les Héros de la Lance: faut-il y voir une nouvelle version de la Compagnie de l'Anneau ?



Deux goblins war band de Grenadier.

## Grenadier

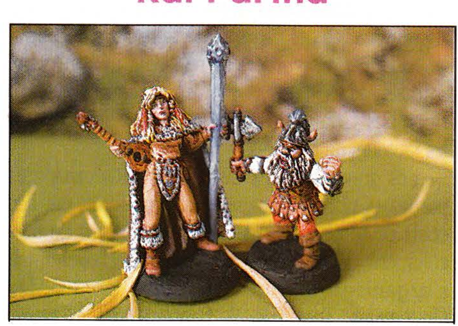
Plusieurs boîtes intéressantes. Tout d'abord dans la série « Bottleser », Goblin War Band : ref 9008. Dix superbes créatures jaillies des mains agiles de Nick Lund. Pur plomb, gravure irréprochable, elles ne pèchent que par des poses un peu figées, classiques, et des armes grossières, à revoir d'un coup de cutter pour les rendre à leur juste valeur.

Côté Star Wars, nous avons déjà vu Mos Esley Cantina ; voici aujourd'hui Return of the Jedi : ref 40306. Elle contient dix figurines : un Luke en jedi, une Leïa façon Endor (casaque et poncho camouflage), un très beau stormtrooper (ah, l'Empire), un Gamorrean guard, un Ewok (bof, il en faut), Nien Numb pilote rebelle, deux gardes impériaux, sa majesté l'Empereur, et notre ami l'amiral Acklar avec sa belle casquette. Il n'y a rien à redire, sinon : vite la suite ! Bientôt, le seigneur Jabba le Hutt et sa cour.



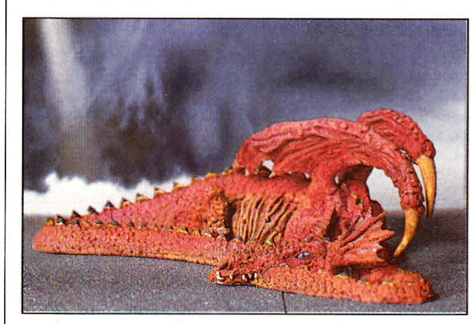
Trio formé par un Gamorrean guard, un Ewok et un pilote rebelle.

## Ral Partha



Lunedor tient le fameux bâton de cristal bleu, à l'origine de la quête de la Lance. Flint, comme d'habitude est en train de rouspéter.

Sans conteste, la boîte de l'année 89 aura été celle des aventuriers de la Lance : Heroes of Dragonlance (10502). Lunedor : rien à dire ; c'est bô ! Flint : sa pose est un peu statique, mais quelle gravure ! Caramon : gé-nial ! Tasslehoff : le moins super, et pourquoi un bâton à braillance si disproportionné ? Tika : gé-niale, encore ! Laurana : de même... Rivebise : super, mais quel vilain arc, mille fois trop épais ! Sturm : génial, avec mention. Raistlin : superbe, mais est-ce qu'un magicien ne fait qu'incanter, que diable ! Tanis : bienvenue au club des « gé-nial »s ! Bref, quelques remarques, juste histoire de critiquer.



Ce dragon rouge rappellerait sûrement un certain Ambre aux héros de la Lance. (Metal Magic)

## Metal Magic

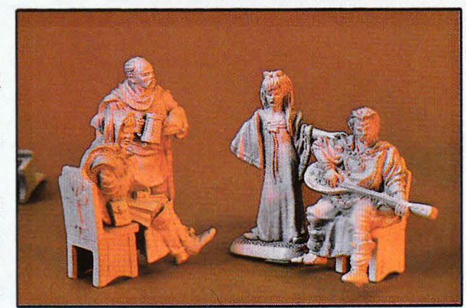
Pour aller avec nos héros, un dragon rouge à leur mesure. Le montage en est un peu délicat, mais pour une telle bête au diable la sueur. C'est lui qu'il vous faut pour coller une jaunisse à vos aventuriers !

## Phenix

Le nom complet de ce nouvel éditeur est Maquette Phenix, ses activités devraient s'étendre au-delà des figurines, puisque celles-ci ont leur propre marque : Figurines Heracles.

La première boîte contient une dizaine de modèles science-fiction de la Compagnie Impériale de Sécurité, à mi-chemin entre des stormtroopers et des gardes du Complexe Alpha. Les poses sont assez dynamiques, la gravure, encore un peu « lisse », ne nuit pas compte tenu des uniformes. Seul l'un des dix personnages

## Prince August

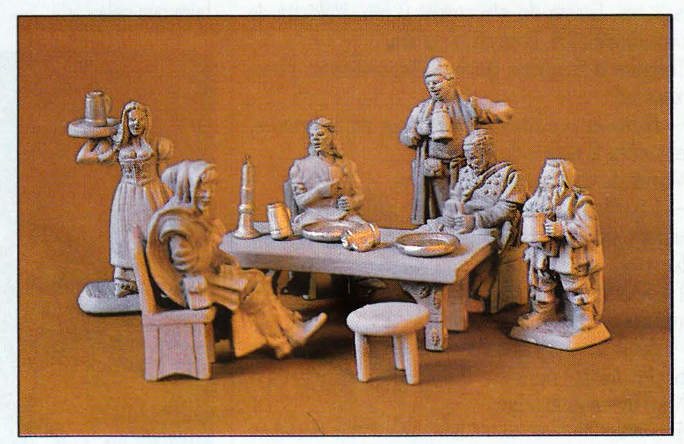


En attendant les nouvelles figurines pour Bitume (en cours), voici un classique du genre : « Vous êtes dans une auberge »...
Début de soirée assez calme *A l'Auberge du Poney Fringant*, avec les joueurs de cartes (M114).
Puis on passe à table, le service est assuré par la servante et un hobbit (M115). Les compagnons de la chope (M116) racontent des vantardises, tandis que d'autres buveurs, sagement assis, parlent de vieilles légendes (M117).
Après le repas, deux hôtes bien éméchés entonnent des chansons[1], puis s'écroulent. Dans le calme retrouvé, le joueur de luth accompagne le chant d'une jeune fille (M120), uniquement dérangé par le chien, qui vient de voler une tranche de gigot, et que poursuit un gamin armé d'un balai (M119). La porte s'ouvre sur la nuit et sur Bill Fougeron et un demi-orc du sud (M118). Qui cherchent-ils ? Ces trois, là-bas au fond ? Qui sont-ils au fait ? Ben, un certain Grand-Pas, et deux hobbits, Sam et Frodo (M113). De simples voyageurs...

Les décors étaient de M122, les accessoires de l'auberge.

1) Le socle est livré à part, ils peuvent ainsi s'appuyer sur les chaises, ou monter sur la table (M121).





La toute première série de figurines de Maquette Phenix.



pèche vraiment par ses proportions bizarres... Pas mal du tout pour un début. A suivre.
Ces figurines sont disponibles par correspondance :
Maquette Phenix, L. Larmanger
Lieu-dit la Chapelle,
18240 Savigny-en-Sancerre.

## Norman/Newton

Trouvées à la boutique *Temps Libre*, rue de Sévigné à Paris, ces « encres acryliques » sont ce qu'il vous faut si vous aimez les finis mats. Elles ont une très bonne accroche sur une couche d'apprêt blanc mat, et sont garanties résistantes à la lumière. Le Dragon Rouge de Metal Magic a été réalisé avec ces encres et son aspect en a déjà intrigué plus d'un !

**Fred « Tête de Planète » Bassot et Guizrix des Combes**
*Peinturles by : Quart-de-Poil Bassot*
*Photos : Yoëlle*

## Miniathèque

### Alerte !

Les bas-reliefs s'échappent des murs pour se coller sur vos poitrines... Miniathèque lance une nouvelle gamme de produits : trois séries de badges en résine, à peindre vous-même. Ces têtes font 3 à 4 cm de haut, selon les modèles. La première série regroupe une dizaine de trombines d'aventuriers pas tristes, la seconde des trognes de monstres, et la troisième des faciès de cyberpunks.



*Et si vous voyiez les autres !*




un PLATEAU

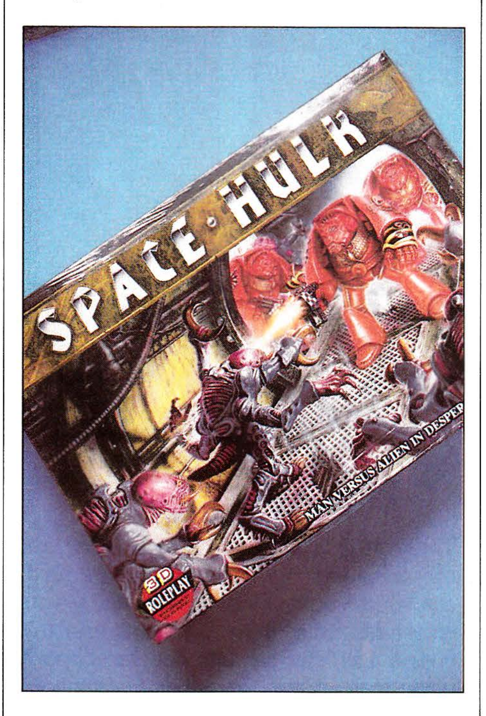
# Space Hulk

*Il emballe tout le monde, fans de Ripley et Vasquez ou non. C'est Space Hulk, une nouvelle réussite sur plateau de Games Workshop, dans la veine des Blood Bowl et autres Dungeon Quest.*

Michaelus Raphael, Commandeur impérial, Chapitre des Blood Angels. Rapport initial. Attaque du vaisseau Sin of Damnation. Impact prévu -08.00.75
Sortie de l'hyperspace. Les six barges se sont matérialisées. Erreur de placement 0.5%. Vélocité de déplacement 2%. Formation parfaite.
Torpilles d'abordage lancées. Actionnez les rétro-réacteurs.
— *Bénissez vos armes, priez pour votre armure, entonnez la litanie de la haine.*
Module de commandement déployé.
— *Les Blood Angels sont de retour. Nous venons venger 950 morts. Le temps n'a pas guéri nos blessures.*
Trajectoire maintenue. Visée parfaite. Position des impacts précis à 99, 5%.
— *Nous sommes l'avant-garde de notre honneur perdu. Le fer de lance d'un millier de marines. Nous sommes la mort.*
Séquence de freinage. Chargement des boucliers défensifs.
— *Notre mission est un cadeau de l'Empereur. La victoire lavera nos fautes passées. Nous sommes bénis.*
Impact.
Premières pertes. Bouclier en panne sur les torpilles 3 et 12. Quatre squads détruits. Renforts demandés.
Tous les squads avancent. Pas d'activité ennemie.
— *L'Empereur observe tous nos mouvements. Le protecteur de l'humanité est parmi nous.*

## L'Empereur nous pardonne et nous offre une autre chance

Space Hulk met aux prises les *space marines* du chapitre des Blood Angels à de dangereux extraterrestres ; les *genestealers* (ou stealers). Equipés de leurs armures de combat « terminators » et d'armes spécialement créées pour combattre dans les couloirs des grands vaisseaux fantômes où se cachent les stealers, les marines doivent à tout prix venger la mort de leurs frères, massacrés quelques dizaines d'années plus tôt par les mêmes monstres. Mais cette fois-ci, ils sont préparés à combattre et doivent prouver à l'Empereur qu'ils sont dignes de porter de nom de Blood Angels.
Leur mission est simple : détruire les 17.000 stealers qui sont réfugiés dans les cales du vaisseau, à plus de deux kilomètres du point d'impact des barges contenant quelques cent marines. Ils devront tout d'abord créer une tête de pont puis envoyer un petit robot qui fera sommairement les plans des couloirs menant à la salle qui abritait, quelques siècles plus tôt, la machinerie de ventilation du vaisseau. Ils n'auront alors plus qu'à s'y rendre et diffuser dans les cales un poison particulièrement violent qui tuera tous les stealers, dans leur sommeil. Mais certains stealers, endormis près du point d'accostage des barges sont réveillés par les pas des marines dans les sombres couloirs du vaisseau, ils doivent tuer pour survivre et d'ailleurs, ne savent faire que cela.




## Endormis depuis cinq siècles

La vie d'un stealer est une perpétuelle mission de destruction et de meurtre. Ils doivent se reproduire en contaminant les autres races et leur soif de destruction n'a pas de limites. Endormis dans des chambres cryogéniques de grands vaisseaux spatiaux abandonnés et à la dérive, ils n'attendent que le signal d'une forme de vie à sang chaud se déplaçant dans le vaisseau pour se réveiller. Ils ne sont pas très intelligents et ne peuvent, par exemple, pas utiliser d'armes mais ils possèdent une sorte d'esprit de groupe qui leur permet d'attaquer les marines par vagues suicidaires, sans se soucier des résultats pour leur anatomie (le plus souvent une série de trous de la taille d'une assiette ou, plus rarement, des brûlures au 4e degré). Ce sont des guerriers exceptionnels et les humains auront bien du mal à les combattre.

### FICHE TECHNIQUE

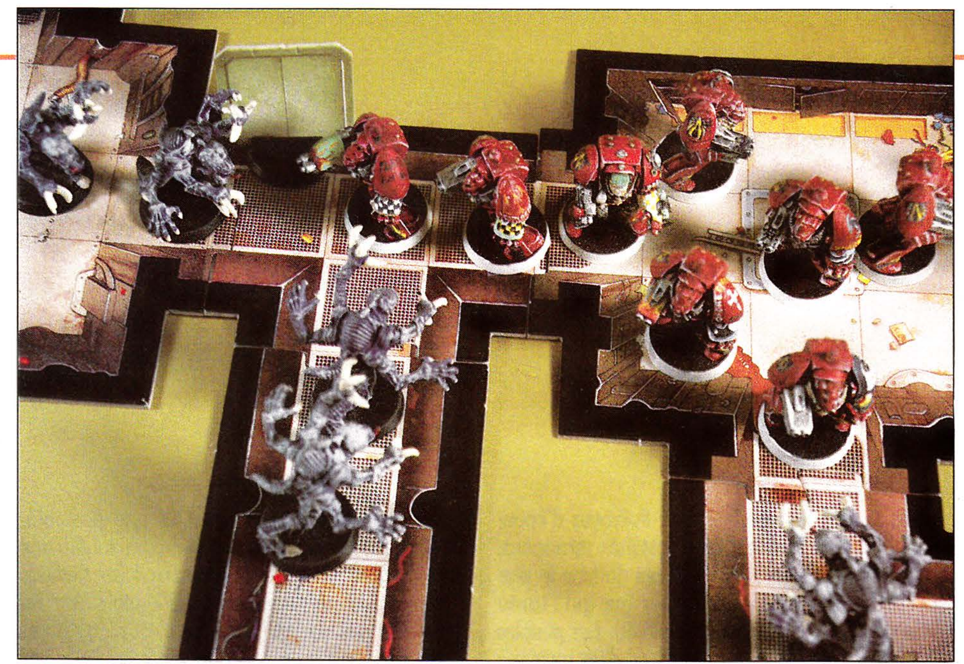
*Editeur :* Games Workshop.
*Diffuseur :* Citadel, qui ajoute une règle en français dans la boîte.
*Type :* jeu de plateau
*Thème :* les méchants aliens contre les abominables marines.
*Matériel :* 30 figurines en plastique (non peintes, 10 terminators et 20 genestealers), 19 sections de sol en couleur, des compteurs, des règles, une grosse boîte.
*Prix indicatif :* 290 F.
*Bientôt disponible : Deathwing*, une extension contenant 20 nouveaux éléments de sol, une méthode de génération aléatoire de missions, des règles pour jouer en solo, des règles sur de nouvelles armes (probablement celles publiées dans White Dwarf) et 12 figurines plastique.

## Priez pour votre arme et pour votre armure

Chaque scénario (il y en a six dans la boite) donne, en quelques lignes, la description de la mission, les forces en présence et le plan de la partie du vaisseau utilisé. Une fois le décor créé (à l'aide de couloirs interchangeables en carton fort), un voire deux squads de marines se lancent à l'attaque et tentent de mener à bien leur mission. Un squad est composé de 5 hommes (1 sergent, « 1 lance-flammes » et 3 hommes de troupe). Avant de s'intéresser aux mécanismes du jeu, étudions en détail l'équipement des marines :
— Les hommes de troupe et le sergent sont équipés de stormbolters (des armes de poing à la puissance de feu extraordinaire : plus de 600 coups/minute), de powergloves (gants énergétiques dont les effets sur un corps ennemi rappelle celui d'un marteau sur une tomate) et de la célèbre armure Terminator (qui est la protection ultime d'un marine).
— Le « flamer marine » (comme ses camarades jaloux le surnomment) a l'honneur d'utiliser l'arme de soutien du groupe : le lance-flammes lourd. Sa puissance destructrice en fait la pièce maîtresse de l'offensive humaine mais son défaut est de taille : il ne peut arroser (copieusement tout de même) les couloirs du vaisseau (et leur contenu) que six fois.

## Stormbolters en tir continu En avant ! Vengeons nos morts

A chaque tour de jeu, chaque marine se voit allouer 4 points d'action qu'il doit dépenser judicieusement pour accomplir sa mission et, surtout, éviter de se faire dévorer par un stealer. Se déplacer d'une case ou tirer coûte 1 point, faire demi-tour en coûte 2. Autant dire qu'à ce tarif, vous n'avez que rarement des points en surplus et qu'il vous en manque même la plupart du temps. Heureusement, votre leader, qui observe la situation à l'aide de caméras placées sur vos casques, vous alloue, à chaque tour,



un à six points d'action supplémentaires que vous pouvez distribuer comme bon vous semble.
Un stormbolter, bien qu'imprécis, permet de tuer assez facilement un stealer qui aurait eu la mauvaise idée de se placer dans sa ligne de tir. Le lance-flammes, quant à lui, permet de nettoyer une salle entière ou une grande partie d'un couloir. Mais votre puissance de feu ne doit pas vous faire oublier que même en armure et équipés de power-gloves, un corps à corps avec un stealer se termine la plupart du temps par la mort du marine et la destruction de tout son équipement. Seul le sergent, vétéran des campagnes de pacification sur Karnass IV, peut espérer y résister... Et encore.
Le but des marines est donc d'établir un périmètre de sécurité sans angles morts et disposer aux endroits clés des marines en overwatch (se mettre en overwatch coûte 2 points d'action et permet de tirer sur tout stealer débarquant dans sa ligne de vue durant son déplacement).

## La loi du plus nombreux

Le joueur qui dirige les stealers n'a pas du tout les mêmes contraintes tactiques que celui qui dirige les marines. Ne disposant pas d'armes à distance il doit se rapprocher le plus possible de ses proies, hors de leur vue, puis se jeter sur elles, en vagues suicidaires et mortelles (si elles atteignent leur but). Pour cela, il dispose de nombreux avantages : chaque stealer reçoit, à chaque tour, 6 points d'action. N'étant pas gênés par une quelconque armure artificielle, ils ont plus de facilité pour se retourner dans les couloirs et peuvent même se déplacer latéralement. Leur puissance au corps à corps est phénoménale. Pour vous en donner une idée, voyons en quelques mots le système de combat au contact : le marine jette un dé (à six faces), le stealer en jette 3 et choisit le meilleur. Celui qui obtient le plus haut score tue l'autre. C'est rapide et ça ne laisse presque aucune chance à l'être humain.

## Mourir pour l'empire

Chacun des six scénarios fournis dans la boite permet de mettre les marines dans une situation différente. Consultons les vœux de l'Empereur et les ordres donnés aux Blood Angels.
— Le premier scénario propose l'un des premiers accrochages avec les stealers. Un squad de marines doit détruire une capsule de survie dans lequel les stealers tentent de s'enfuir. Malgré l'apparence simplicité du scénario, les marines auront bien du mal à réussir cette mission.
— Le deuxième scénario est des plus mortels pour le stealer. Le marine dispose d'un squad entier qu'il doit séparer dans les méandres du vaisseau. Son but est de détruire trente stealers avant de succomber. Pour une fois, le stealer devra jouer subtilement en encerclant les marines et en les attaquant un à un. Ils auront de toute façon bien du mal à les tuer tous avant le seuil fatidique de trente victimes.
— Le troisième scénario est particulièrement intéressant. Les marines (deux squads) doivent faciliter le retour du CAT (Cyber-Altered-Task), le petit robot qui prend les mesures du vaisseau (voir l'introduction). Avec une bonne utilisation des lance-flammes la mission ne s'avère pas trop dure et, pour une fois, pas trop basée sur la destruction de « l'autre ».
— Le quatrième scénario permet à deux squads de marines d'aller porter secours à leurs camarades prisonniers des stealers. Le but réel est en fait d'abréger les souffrances de leurs frères et non les libérer, car ils sont déjà contaminés par la semence des stealers. Ils devront donc être carbonisés à coups de lance-flammes. Ce scénario est bien équilibré et les deux camps ont une chance égale de gagner.
— Le cinquième scénario est plutôt original puisque les marines doivent quitter le plateau le plus vite possible. Les trois quarts du trajet tiennent de la balade de santé mais le dernier quart (et même plus particulièrement l'avant dernier carrefour) est un vrai coupe-gorge. Ce scénario est donc très difficile (je n'ai, en fait, pas encore trouvé la tactique adéquat pour le réussir).
— Le sixième et dernier scénario porte un nom bien étrange « Défense ». Il inverse les rôles : le joueur marine défend une salle (en fait, c'est celle qui contient le poison qui doit être déversé dans les conduits d'aération) et les stealers ont 16 tours pour y entrer et détruire tout ce qui s'y trouve. La relative lenteur des marines n'est pas une limitation dans ce scénario par définition statique et il est assez facile de gagner avec eux. Il faut, bien sûr, disposer d'un réseau défensif sans failles (il n'est pas trop difficile à concocter).

## L'Empereur et la guilde des marchands

Amusant et rapide, ce jeu ne possède presque aucun défaut. La trop grande part laissée à la chance peut irriter certains mais, vu qu'une partie dure en moyenne une heure, il est très facile de prendre sa revanche juste après avoir perdu « à cause d'un coup de dé ». Un autre point gênant est la facilité qu'ont les créateurs de jeux anglais (Game's Workshop en particulier) à oublier d'inclure dans la boîte d'origine des scénarios et les règles supplémentaires qui s'y rapportent. Il devient difficile d'acheter un jeu de cette marque sans devoir acquérir les cinq ou six numéros de White Dwarf qui suivent la parution du jeu. Le jeu prend un intérêt nouveau avec ces suppléments mais ce n'est pas les quelques pages de règles (pas plus d'une vingtaine) et les deux ou trois nouvelles salles qui auraient empêchés les concepteurs de les inclure dans le jeu de base. On a quelques fois l'impression que le jeu est volontairement morcelé pour obliger les joueurs à acheter White Dwarf... Mais c'est sûrement une erreur... L'Empereur ne peut se tromper.

**Croc**

**Pour vous y retrouver, voici la liste et le contenu des règles supplémentaires et des scénarios parus pour Space Hulk, dans le magazine anglais White Dwarf :**

- Pitfall. Les règles pour jouer sur deux niveaux. Nombreux pions à découper (trous, échelles, carcasses métalliques etc.). Une nouvelle salle et un puits sur deux niveaux. Plus une mission. (WD n° 114)
- Command units / Weapon systems / Delaying action. Les règles sur de nombreux nouveaux types de marines vétérans (capitaine, librarians, assault cannon, chain fist). Nombreux pions (munitions et barricades). Plus une mission. (WD n° 115)
- New rules / Terminator army list / Close assault. Règles pour les armes de corps à corps marines (lightning claws et thunder hammers) qui donnent enfin une chance au contact. Système de points pour confectionner son squad. (WD n° 117)
- Genestealer Patriarch. C'est une nouvelle : le patriarche parle à sa progéniture. (WD n° 118)
- Rules for assault, tactical and devastators squads / Denzark's hammer. Règles pour mettre aux prises les stealers aux marines SANS tenues terminators. Une nouvelle pièce, de nombreux pions. Une mission en plus. (WD n° 120)
- Chaos Terminators and Marines vs Marines. Il y a des traîtres chez les marines, ce qui permet de se battre entre humains (pour changer). Plus une mission (inutilisable si vous ne possèdez pas le supplément Deathwing!). (WD n° 121)

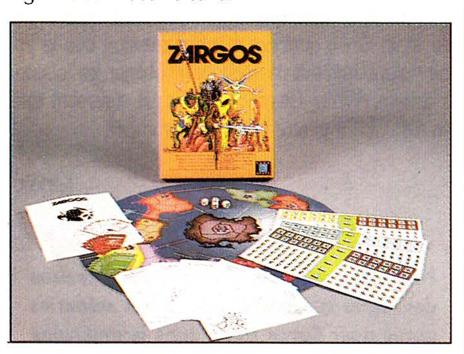



# Zargos

*Comme la plupart des jeux du catalogue I.T., « Zargos Lords » a été revu et corrigé par EuroGames. Toutefois, un traitement particulier lui a été réservé car plutôt que de le « perfectionner », il a été intégralement refondu. Au point qu'on peut à peine dire qu'il s'agisse du même jeu…*

## Un peu d'histoire-géo

Zargos est une planète dont les continents sont disposés en anneau autour d'une terre centrale (qui se nomme également Zargos). Chaque continent est divisé en royaumes et chacun des onze royaumes est à son tour divisé en provinces. Il y a une grande ville par royaume. Les seuls reliefs signalés sont des volcans.




Depuis trente-cinq siècles, la planète est aux mains des Mages qui tyrannisent les autres peuples. Ils écrasent les révoltes en faisant un usage massif de la magie, qu'ils ont su domestiquer. Les Moines, Ailés, Araignées, Amazones, Chevaliers et Dragons se sont soumis… jusqu'au jour où les Mages ont brusquement disparu. Evidemment, les autres peuples se ruent vers le pouvoir — autrement dit, à la conquête de la Cité Interdite et des provinces avoisinantes. Cette cité se trouve au centre de Zargos (l'île) et elle est défendue par des hordes de démons, dernier cadeau des Mages à leurs successeurs…

## Des règles simples…

Chaque joueur dirige un peuple. Objectif : survivre aux entreprises des autres joueurs et s'emparer de la Cité Interdite.

Une fois que tout le monde a choisi son peuple, on procède au placement des pions sur les provinces (chacun place un pion à son tour. C'est long, agaçant… et capital pour la suite du jeu). Ensuite, tout est simple et familier. On commence par se battre (et se réorganiser). Les attaques se font contre les provinces voisines. L'attaquant est obligé de laisser au moins un pion dans sa province de départ. A chaque round, l'attaquant et le défenseur lancent un ou plusieurs dés. On divise le résultat par deux (ou trois si le défenseur est à l'abri dans une ville), et on obtient le nombre de pions perdus pour l'adversaire. Prévoyez d'épouvantables boucheries… Les hostilités terminées, on fait les comptes : le peuple qui domine le plus de provinces agit en premier (ce qui, toute réflexion faite, le désavantage plutôt). Les peuples qui possèdent toutes les provinces d'un royaume reçoivent des cartes-magie qui offrent beaucoup de possibilités amusantes : tempêtes, épidémies… Dernière étape, on achète des renforts et/ou des bateaux. Et en route pour une nouvelle série de combats !

Tous ces mécanismes sont faciles à apprendre, il n'y a que quatre pages de règles, et pratiquement pas de points litigieux.

## … et un jeu riche

Un des intérêts de *Zargos* est qu'il ne s'agit pas, pour gagner, d'écraser ses adversaires, mais d'aller plus vite qu'eux dans la course à la Cité Interdite. Les stratégies possibles pour y parvenir sont nombreuses. Au moins au début, les alliances paraissent nécessaires. Mais comme il ne peut y avoir qu'un vainqueur, il faudra savoir poignarder son « ami » dans le dos au bon moment, en espérant qu'il ne s'y décidera pas juste avant vous. Le placement initial de vos forces revêt ici une importance capitale : il est organisé de façon à vous permettre de tuer dans l'œuf les belles combinaisons de vos adversaires. En gros, la bonne tactique semble être : ne pas faire trop de vagues, n'attaquer qu'à coup sûr (le drame est que, cartes-magie aidant, aucun coup n'est réellement « sûr »), conquérir juste assez de territoires pour avoir une augmentation de population régulière. Placer l'essentiel de ses renforts dans les provinces qui bordent la Mer Intérieure. Dès que possible, construire une flotte et essayer d'implanter une tête de pont sur le continent central (les démons éliminent automatiquement 2d6/2 pions, sur les provinces côtières. A l'intérieur, c'est pire). Si par hasard les forces du mal épargnent quelques-uns de vos pionniers, il vous faudra renforcer doucement la colonie avant de vous lancer sur la route de la Cité Interdite (laissez suffisamment de troupes derrière vous, sinon les autres préféreront envahir vos arrières plutôt que d'aborder dans un coin à démons). Tout cela étant, bien entendu, plus vite dit que fait…

A aucun prix ne laissez un autre joueur s'emparer de la Cité Interdite, même s'il n'a pas les provinces voisines ! Il reçoit aussitôt les pouvoirs magiques des défunts Mages (en autre 3 cartes-magie par tour, et les autres joueurs en sont privés).

Une autre qualité du jeu concerne les pouvoirs spécifiques des différents peuples. Comme ils ne fonctionnent pas sur le continent central il faut essayer de faire en sorte qu'ils vous rapportent la victoire avant. En effet, chaque peuple dispose d'une faculté personnelle, qui lui permet d'élaborer des tactiques originales et de donner des cauchemars aux autres joueurs.

Par exemple, les Dragons sont amphibies, ils n'ont pas besoin de bateaux pour se déplacer en mer. Les Ailés volent, les Moines altèrent les jets de dés en leur faveur, les Amazones tirent à l'arc, les Chevaliers peuvent attaquer plusieurs fois, et les Araignées peuvent emprunter des « vortex » de volcan à volcan (épouvantable, celui-là !). Le pouvoir en lui-même paraît simple… mais élaborer une stratégie valable à partir de là est loin d'être facile. En fait, c'est tout le piment du jeu…

## Au bout du compte

La présentation est correcte (le plateau est joli, et c'est bien d'avoir prévu un espace pour marquer l'ordre des tours), les règles sont courtes, simples et dépourvues d'ambiguïtés, il faut pas mal de finesse pour y jouer correctement… autrement dit, *Zargos* est un jeu de plateau tout à fait plaisant. Le genre de jeu à utiliser pour amener un grand débutant à *Diplomatie*, ou pour se changer les idées entre une partie de jeu de rôle et un wargame. Seul petit reproche : son prix. Mais la qualité se paye…

**Tristan Lhomme**

*FICHE TECHNIQUE*

Jeu de plateau en français publié par EuroGames.

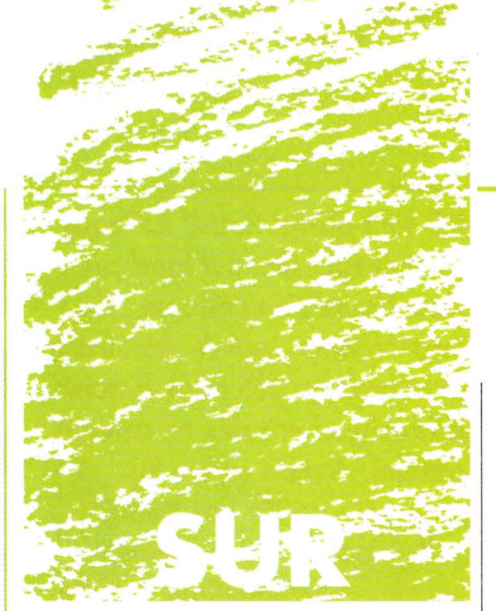
*Thème :* lutte pour le pouvoir dans un monde médiéval-fantastique.

*But du jeu :* contrôler les 4 cases centrales du plateau.

*Matériel :* un plateau circulaire en 7 éléments, 312 pions « population » (52 par peuple) et 15 pions « bateaux », 6 fiches décrivant les pouvoirs des peuples et résumant les règles, 40 cartes-magie, 11 cartes-royaume, 4d6, un livret de règles.

*Complexité :* 2/10

*Prix :* environ 220 F.




un PLATEAU

# Excalibur

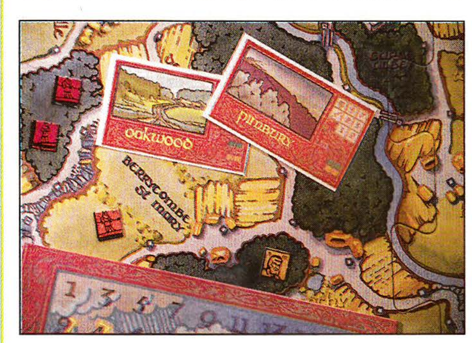
**Au-delà de l'image communément admise du chevalier de la Table Ronde et de sa quête incessante, Excalibur allie aux prouesses guerrières « habituelles » des notions économiques qui sont loin d'être secondaires pour accéder à la victoire.**

Avec un titre et un thème pareils, on pourrait s'attendre, pour ce premier jeu de plateau de la gamme *Roi Arthur* (1), à une simulation pleine de tournois et de belles dames à libérer, d'ennemis à bouter hors du pays... eh bien non, pas du tout ! Excalibur est une lutte intestine, acharnée. Chaque chevalier/joueur doit prouver au roi Arthur son habileté à gérer et rentabiliser un ensemble de domaines agricoles, tout en les protégeant contre les attaques des autres chevaliers. Son but : être nommé Lord Sénéchal de toute l'Angleterre.

## Les Quatre Saisons

Le jeu se déroule sur plusieurs années, un tour de jeu représentant une saison. A l'image des saisons, différentes les unes des autres, surtout pour ceux qui travaillent la terre, les actions possibles à chaque tour de jeu sont variées.

L'hiver, calme et au coin du feu, interdit tout déplacement mais permet de compter son argent, soigner ses blessures, payer ses hommes et les entraîner, recruter des troupes fraîches et investir sur ses terres (ruches, moulins, gardes forestiers, garde-pêches). C'est à ce moment-là que les troupes non payées peuvent contaminer les autres de leur mauvaise humeur, et les pousser à déserter.



*Détails du matériel.*

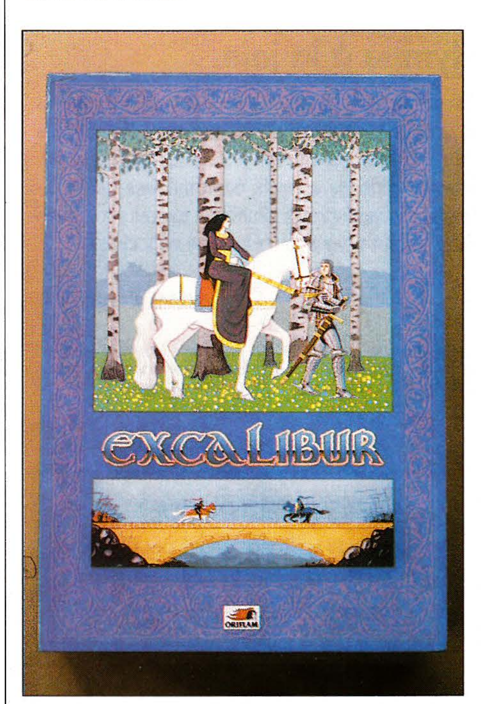
Pendant les trois autres saisons, chacun peut déplacer tous ses hommes (simultanément) et aussi occuper de nouveaux domaines. En cas de rencontre après déplacement, elle peut se résoudre soit par un combat, soit par une entente à l'amiable. Il est aussi possible de s'avouer vaincu et de « sonner la retraite » après un temps minimum passé à combattre. Mais chaque saison est spécifique. Pendant l'été, aucune autre action hormis celles citées plus haut ne peut être entreprise. Au printemps il faut surveiller l'exploitation des domaines, en y séjournant toute la saison, et c'est à l'automne qu'ont lieu les récoltes et que se prélèvent les taxes.

## La Symphonie Pastorale

Il est clair que les concepteurs du jeu n'ont pas une très haute opinion des paysans de cette époque. En bref, s'ils n'étaient pas surveillés étroitement au printemps, ils prétexteraient une météo épouvantable, et des nuées de sauterelles (en Angleterre ?) pour expliquer une récolte médiocre. Et si personne ne supervisait le travail à la fin de l'automne, ce serait carrément des hordes de brigands, ou des pluies incessantes qui les empêcheraient, selon eux, de vous payer votre dû... La plupart des domaines, surveillés au printemps et à l'automne par un chevalier, rapportent 7 besants l'an, et un seul dans le cas contraire... Seulement voilà, un chevalier immobilisé sur ses terres au printemps ne peut participer en même temps à la conquête de nouveaux domaines... Ce premier dilemme (il se présente dès la première année de jeu) est, à mon avis, assez simple à résoudre. Le fruit des récoltes, et la taxe qui en résulte, sont la seule source de revenu des chevaliers, (mis à part un pillage optionnel et occasionnel sur les terres d'un voisin). Il est donc très important de posséder des territoires et de les entretenir, d'y construire des ruches, des moulins, d'en faire surveiller les forêts et les rivières par des gardes spécialisés... Mais il est essentiel, au début du jeu tout du moins, de pratiquer une « politique expansionniste », visant à posséder le plus de domaines possible, quitte à ne pas pouvoir les surveiller ni au printemps ni à la fin de l'automne. Il vaut mieux, dans un premier temps, conquérir que surveiller ses domaines.

## La Chevauchée des Valkyries

Passée cette phase d'installation dans ses domaines (deux ans, pas plus), il faut penser à déloger les autres chevaliers de leurs terres, tout en cultivant et protégeant les siennes. Une propriété de 9 à 10 domaines, convenablement gérée, permet d'entretenir une armée de 17 à 20 chevaliers, suffisante pour garder ses possessions et mener des guerres sur celles des voisins. En dessous de ce chiffre, la situation n'est plus stable, c'est la raison pour laquelle les parties à 4 joueurs (ou plus) sont les plus intéressantes sur cette vallée de 40 domaines. La table de combat étant peu meurtrière, surtout en cas de forces approximativement égales, nous vous conseillons vivement d'introduire des notions de négociations et de diplomatie entre chevaliers. Elles permettront de faire évoluer rapidement des situations autrement bloquées pour de longues années. La victoire est obtenue quand un chevalier possède plus de la moitié de la vallée.




## Les Trois Gymnopédies

En plus de ces règles de base, existent des règles optionnelles et des règles avancées. Les options permettent d'ajouter, d'un commun accord entre joueurs, un degré supérieur de difficulté et de qualité de simulation. En quelques mots : ordres de déplacement planifiés sur une saison, passage dangereux (un chevalier, sur un pont, face à une armée...), variation météo, châteaux forts, sièges et pillages (uniquement si les défenseurs se retirent dans une demeure fortifiée), caprices du destin. Toutes ces règles supplémentaires s'intègrent bien sauf celles concernant le pillage des monastères et le vol de biens et d'argent dans un village sans défenseurs. Piller un village en milieu de saison, en prendre possession en fin de saison, et en tirer des revenus me parait illogique ! ☛

Personnellement j'ai supprimé la possibilité de piller les monastères, tout comme cette possibilité (dans les règles avancées) pour les chevaliers de la Table Ronde d'être ou catholiques ou païens et de prouver leur foi en détruisant les lieux saints, églises ou cromlechs, érigés par ceux de l'autre religion.
Transformer la quête de la richesse en une quête de l'Honneur, mieux servir le roi Arthur en faisant prospérer ses pâturages, se rapprocher de Dieu en lui bâtissant des églises et en se retirant pour prier dans un monastère, sont autant de tâches dont tout chevalier de la Table Ronde pouvait être fier. Mais bâtir des cromlechs ou détruire des églises, certes non! On arriverait, en respectant ces règles, à perdre de l'honneur (6 points) en pillant un monastère (action faisant gagner 12 besants, donc 12 points d'honneur) et à ne subir aucune pénalité en détruisant une église...
N'oublions pas que Palomides fut le seul à approcher la Table Ronde sans être baptisé, mais c'est lui-même qui avait volontairement retardé ce baptême par humilité, car il ne s'en sentait pas digne.

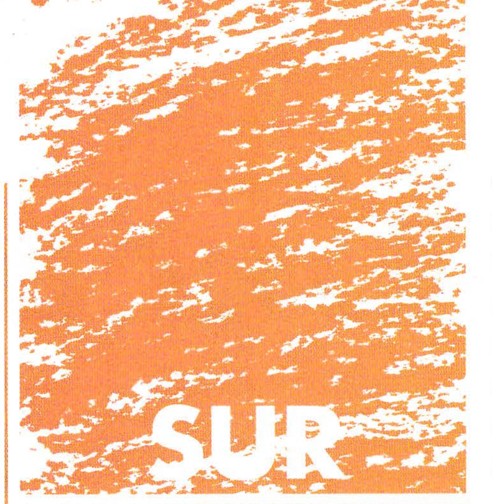
## Hymne à la joie

*Excalibur*, où le but des joueurs est, ni plus ni moins, de prendre la place de messire Kay auprès du roi Arthur, est un bon jeu de simulation, développant plus les aspects économiques que militaires, ouvrant sur des situations toujours renouvelées, surtout si vous jouez la carte négociation.

**André Foussat**

*1) La gamme Roi Arthur est une série de trois jeux de plateau, une co-production anglo-germano-française. Excalibur est le premier volet de cette trilogie.*

*FICHE TECHNIQUE*
Jeu de plateau en français édité par Oriflam.
*Sujet :* les chevaliers de la Table Ronde sont-ils de bons propriétaires terriens ?
Prévu pour 2 à 6 joueurs, réellement intéressant à partir de 4.
*Matériel :* plateau puzzle (très esthétique) en 6 morceaux montrant une plaine anglaise très fertile ; des pions représentant les chevaliers, les mercenaires, les constructions et symbolisant les divers états des domaines contrôlés ; des cartes pour chaque domaine, indiquant leur taux de rentabilité dans divers cas ; 1 dé à six faces et des casiers de rangement.
*Système de jeu :* détaillé mais plutôt simple, facile à comprendre et modulable en fonction du niveau des joueurs.
*Durée du jeu :* de 3 heures à parfois beaucoup plus, il n'est pas toujours simple de renverser un équilibre stable...
*Prix :* 270 F.




# SUR un PLATEAU

***ILS sont parmi nous ! ILS nous surveillent ! Qui ? Il faudrait sans doute une enquête plus approfondie pour le découvrir. En attendant, ILS nous testent. ILS recherchent des co-conspirateurs. A mon avis, c'est pour cela qu'ILS ont traduit « Illuminati » : pour repérer les plus machiavéliques d'entre nous, et les recruter ensuite...***

## La conspiration

Huit grandes sociétés secrètes (ou Illuminées) tentent de prendre le contrôle des U.S.A. — ce qui, dans l'esprit des auteurs américains, revient visiblement à prendre le contrôle de la Terre entière. Ce sont : les Illuminés de Bavière, les OVNIs, le Réseau (ou gang des programmeurs), les Adeptes de Cthulhu, la Secte des Assassins, les Gnomes de Zurich (ou banques suisses), le Triangle des Bermudes et la Société de Discorde. Vous êtes le big boss d'une de ces Illuminées et vous devez prendre le contrôle de groupes de pression (qui eux-mêmes pourront en contrôler d'autres), jusqu'à former un lobby si puissant que le président des États-Unis viendra directement prendre ses ordres de vous. Accessoirement, il faut empêcher les autres Illuminées d'y parvenir avant vous... Pour vaincre, deux voies : soit annexer tous les groupes qui passent à votre portée et faire confiance au nombre, soit les choisir en fonction de votre objectif personnel — par exemple, les Gnomes de Zurich, qui doivent accumuler de l'argent, ont tout intérêt à s'emparer du Fisc ou de la Banque Fédérale...

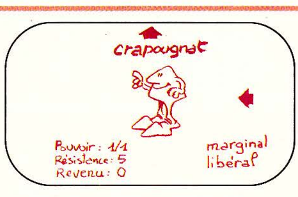
## Ses rouages

Illuminati est un jeu de plateau... sans plateau ! La boîte contient deux dés à six faces, un paquet de « billets » en plastique (l'unité de compte est le Mégabuck, ou million de dollars. Les billets valent de 1 à 50 MB), 15 cartes-événement, et 85 cartes-groupe. Ces dernières sont très variées, de la Mafia à l'Association des Savants Fous, en passant par les Fast-Food et le FBI... Chaque groupe a des revenus (tant de MB par tour), un chiffre de Résistance (capacité du groupe à éviter la prise de contrôle), un chiffre de Pouvoir (résister à la destruction et s'emparer d'autres groupes) et des Orientations. Celles-ci indiquent la(es) tendance(s) du groupe. Par exemple, les Gangs Motocyclistes sont Violent/Marginal. Enfin, chaque carte-groupe porte une flèche tournée vers l'intérieur, et de une à trois flèches tournées vers l'extérieur. Ces flèches indiquent le nombre de groupes que la carte peut contrôler. Le but du jeu étant de constituer des chaînes de cartes ou *structures de pouvoir* (en faisant attention à la position des flèches car on peut se bloquer soi-même. Sur l'exemple, le Pentagone a une issue bloquée par les Anarchistes). Comme je n'ai pas l'impression d'avoir été très clair, je vous conseille de jeter un coup d'œil au schéma ci-joint. Les Assassins contrôlent le Ku Klux Klan (qui lui-même contrôle les Anarchistes), le Pentagone et les Comics (qui à leur tour, contrôlent les Gangs Motocyclistes). Ces cinq groupes sont tous Violents. Comme l'objectif de l'Assassin est d'avoir la main mise (directe ou non) sur six groupes Violents, les autres joueurs ont intérêt à s'inquiéter...




Chaque joueur, à son tour de jeu, doit :
— collecter ses revenus,
— tirer une carte. Les groupes encore non contrôlés sont en tas sur la table, et il en pioche un... Inconvénient : il arrive que le destin favorise outrageusement un joueur. L'Assassin de l'exemple a dû voir sortir beaucoup de cartes Violentes, alors que dans d'autres parties, elles se font rares.
Le joueur peut ensuite accomplir deux « actions régulières ». A savoir : attaquer un groupe (pour s'en emparer, en priver un autre joueur ou le détruire), transférer son argent d'un groupe à l'autre, déplacer un groupe à l'intérieur de sa structure de pouvoir ou donner un groupe à un

# Illuminati



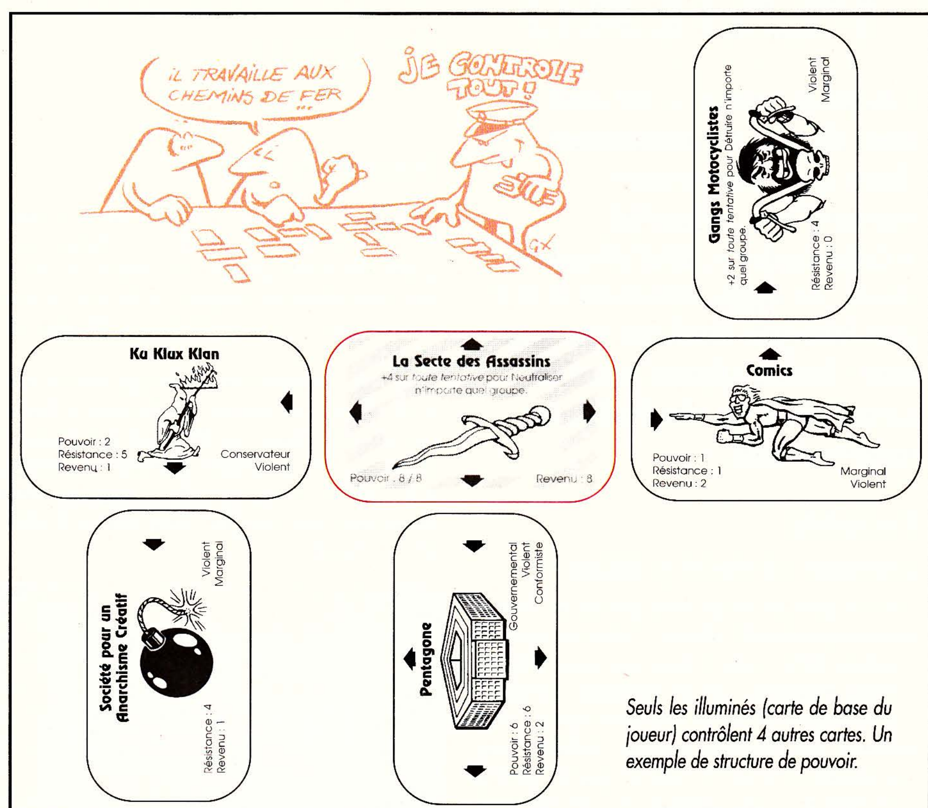

autre joueur. Il ne peut tenter qu'une seule attaque par tour. Il peut accomplir aussi une ou plusieurs « actions libres » : se défausser d'un groupe, don d'argent, utilisation de cartes-événement...

## L'argent mène le monde

Tant qu'il s'agit de s'emparer d'un groupe qui n'est pas encore contrôlé, la difficulté est minime. Il suffit de soustraire la Résistance du groupe convoité au Pouvoir de votre société secrète pour connaître vos chances de succès, sur 2d6. Par exemple, quand les Assassins ont fait main basse sur le KKK, leurs chances étaient de 8 - 5 = 3. Plutôt maigre. Ils ont donc probablement dépensé de l'argent pour augmenter leurs chances. Chaque MB investi augmente le seuil de réussite de 1. A noter que 11 et 12 sont toujours un échec, quelque soit la somme investie. Dans le cas présent, les Assassins ont sacrifié 7 MB, et leurs chances sont passées à 10...

Dès qu'il s'agit de s'emparer de cartes détenues par les copains, les vraies difficultés commencent. Parce qu'eux, pour se défendre, peuvent aussi dépenser de l'argent. Ils peuvent même faire appel aux autres joueurs pour avoir de l'aide (l'attaquant le peut aussi d'ailleurs). Les soutiens se négocient « aux enchères ». Assez vite, on voit de formidables OPA se mettre en place, chacun investissant des dizaines de MB... A éviter, à moins que la victoire ne soit en jeu car elles laissent souvent les deux participants exsangues, et un troisième larron en profite. Dans notre exemple, les autres joueurs ont tout intérêt à se mettre d'accord pour priver l'Assassin de ses cartes. Le choix le plus judicieux serait d'attaquer les Comics (si ils tombent, les Gangs Motocyclistes partent aussi). Mais ce sera difficile car les Comics sont contrôlés directement par les Assassins. Du coup le seuil de réussite de l'attaque est diminué de 10... et peut-être beaucoup plus si l'Assassin a placé suffisamment d'argent sur cette carte. C'est dans ces moments-là que la règle « 11 et 12 aux dés sont toujours un échec » prend tout son sel. On voit des offensives colossales échouer — malgré une défense chétive — sur un mauvais résultat de dés.

Bien entendu, ce qui précède n'est qu'un résumé approximatif des règles, elles sont bien plus riches que cela. Il est, par exemple, possible d'empêcher les alliances, de transférer du Pouvoir d'un groupe à l'autre à l'intérieur de sa structure de pouvoir... Et puis, bien sûr, il y a les pouvoirs spéciaux de chaque Illuminé qui risquent de changer notablement les choses... Enfin, les « règles avancées » font maintes suggestions horribles/machiavéliques pour compliquer encore plus la situation. Il y a en autre un paragraphe intitulé « règles de triche », qui fait la liste de... ce qui est interdit (renverser la table de jeu, passer de la fausse monnaie et tricher sur le montant de ses revenus). Tout le reste est permis ! A condition d'avoir envie de se fâcher avec les autres joueurs, bien entendu. Mais comme de toute façon, ils n'auront pas vos scrupules, autant prendre l'initiative et tricher le premier, n'est-ce pas ?




*Seuls les illuminés (carte de base du joueur) contrôlent 4 autres cartes. Un exemple de structure de pouvoir.*

## Le grain de sable

Toutes ces jolies règles font quand même 25 pages. Si on enlève les illustrations, la présentation des groupes (rigolote, mais inutile), la bibliographie, etc., il en reste quand même une bonne quinzaine. Elles sont assez denses, et nécessitent plusieurs lectures avant d'être totalement assimilées. Si vous vous lancez trop vite, il y a fort à parier que votre première partie ressemble à tout sauf à Illuminati. Toutes les règles sont utiles et intéressantes, mais l'ensemble est assez lourd à gérer. Elles contiennent parfois des contradictions fâcheuses (la plus belle : le « transfert de fond » qui est à la fois une action régulière et une phase indépendante). Et puis, tous les détails et rappels qu'elles comportent fournissent de la matière à la malfaisante espèce des « éplucheurs d'alinéa » — ces gens qui ne lisent les règles que dans l'espoir d'y trouver une faille qui leur permette de longues contestations empreintes de mauvaise foi. Un exemple : la notion de « tour ». Il est explicitement précisé qu'on entend par là « tour d'un joueur » et non « tour de table ». N'empêche... j'ai fait plusieurs parties-test avec des groupes différents, et à chaque fois il s'est trouvé un nuisible pour trouver un passage ou deux qui semblaient prouver le contraire...

Puisqu'on aborde le chapitre « regrets », déplorons qu'il n'y ait pas de cartes-événement supplémentaires (mais il y a quelques cartes vierges où l'on peut écrire ce que l'on veut). Enfin, je ne trouve pas judicieuse l'idée d'avoir systématiquement précisé les tactiques à employer pour exploiter au mieux les pouvoirs spéciaux, et les moyens de les contrer. Ca aide les débutants, d'accord, mais ça prive des joies de la découverte... et surtout, ça empêche les victoires « par surprise » — chacun sachant pertinemment comment les autres peuvent gagner, et tout le monde espionne tout le monde...

Illuminati est un bon jeu. La présentation est plus que correcte, les règles sont écrites avec humour... Seule vraie critique personnelle : la lourdeur des mécanismes.

**Tristan Lhomme**

### FICHE TECHNIQUE

Jeu de plateau en français
édité par Jeux Descartes,
sous licence Steve Jackson Games.
Thème : conspiration et quête du pouvoir.
Matériel : un livret de règles, 2d6,
des billets Mégabuck en plastique vert,
des jeux de cartes « Illuminés », « événements »,
« groupes ».
Prix : environ 180 F.




un PLATEAU

# Colonisator

## La guerre des étoiles à la portée de tous

**« Kroll & Prumni », tel était le nom du jeu d'International Team qui nous revient aujourd'hui, rebaptisé « Colonisator ». Seul changement : la règle, revue de A à Z par François Nedelec. Un seul mot : bravo ! Bravo pour la simplicité et la clarté de ces quatre pages.**

### L'espace comme si vous y étiez

Une fois assemblé le très vaste plan de jeu, la première impression est flatteuse : l'objet est superbe. L'espace infini s'étend sous nos yeux, piqueté d'étoiles lointaines... Et les vaisseaux s'intègrent admirablement au décor, avec leurs formes tourmentées mais réalistes. Ben oui, réalistes : tous ces modèles sont fort proches de ceux qu'on peut voir dans les trois époques de *Star Wars* [1]. L'espace est infini certes, mais deux courageux pionniers s'affrontent pour s'en assurer le contrôle : vous et votre adversaire. Pour cette tâche titanesque, un matériel non négligeable a été mis à votre disposition :

• Les bases mobiles (2 par joueur) sont irremplaçables et elles seules peuvent réparer croiseurs et colonisators endommagés. Néanmoins, ne les sous-estimez pas : elles sont solides et s'y frotter est meurtrier. Attention, leur mouvement est particulier, observez bien le dessin page 4 des règles.

• Les croiseurs (8 par joueur) sont la force de frappe la plus puissante — surtout, paradoxalement, lorsqu'ils sont hors carte, dans l'hyperespace, avec leur chargement de chasseurs.

• Les chasseurs (24 par joueur) sont la chair à canon. Petite erreur à signaler sur les aides de jeu : ils ne peuvent être réparés, puisqu'ils sont détruits dès le premier coup au but. Mais la production dépasse souvent les besoins.

• Les colonisators (4 par joueur) sont désarmés, mais eux seuls peuvent marquer des points, en créant des bases fixes sur les planètes. Un conseil : inutile de vous acharner sur un Colonisator endommagé, il ne pourra plus pondre ses bases tant qu'il ne sera pas réparé.

• Les bases fixes : solides, elle s'auto-réparent à chaque tour (même lorsque leur planète n'est pas sur la carte). Il est rare qu'elles subissent une attaque sérieuse. Et si elles sont intactes et sur la carte, elles fabriquent un chasseur par tour. Mais surtout, c'est leur nombre qui décide de la victoire au bout de 18 tours.

### Suspense spatial

La séquence de jeu est conçue de façon à ménager un suspense de bon aloi. A chaque tour, quatre des douze planètes du plateau de jeu et leurs astéroïdes sont « absents » de la carte. Si vous vous apprêtiez à les coloniser... Manque de chance !
Et surtout, l'initiative lors de chaque tour se joue au dé. C'est bon d'être le premier, mais à chaque tour il y a une chance sur deux pour que le second joueur du tour précédent devienne le premier, donc joue deux fois de suite... Avec les effets dévastateurs que cela peut avoir lorsque la situation est chaude.




### Production bien calculée...

... apporte la victoire ! L'ennui, c'est qu'il n'y a pas de recette : faut-il être agressif et fabriquer des croiseurs, ou « expansif » et produire des colonisators ? Faut-il adopter la même attitude que l'adversaire, lorsqu'on joue en second, ou non ? Ici, ce n'est plus la chance mais les dons de planification qui peuvent donner l'avantage.

FICHE TECHNIQUE

Colonisator est un wargame/jeu de plateau de science-fiction pour deux joueurs, édité par Eurogames (donc en français !).
*But du jeu :* occuper la majorité des planètes.
*Plan de jeu :* une splendide carte des « Douze Planètes » en carton fort (8 pièces façon puzzle).
*Pions :* très élégants ! Par joueur : 2 bases mobiles, 4 colonisators, 8 croiseurs, 12 bases fixes, 24 chasseurs.
*Difficultés :* 3/10 (ce qui ne veut pas dire qu'il n'y ait pas de finesses !)
*Prix:* environ 220 F
*En deux mots :* une très agréable distraction facile à apprendre, facile à jouer, mais pas si facile à bien jouer.
*A noter :* si vous possédez *Kroll & Prumni*, Eurogames vous propose un kit de transformation pour 24 F.

### Tirs : dans l'ordre ou le désordre

Les vaisseaux tirent avant ou après leur déplacement (pas pendant). Croiseurs et bases mobiles ne peuvent tirer avant ET après : c'est au choix. Et les croiseurs doivent rester muets en sortant de l'hyperespace.
On peut faire agir un vaisseau après l'autre. C'est très commode, mais un peu trop facile : on fait du coup par coup, chaque vaisseau agissant selon le résultat des tirs des précédents. Nous vous conseillons donc d'ordonner ces actions en trois étapes :
— tirs de certains vaisseaux, qui sont alors marqués (retournés par exemple). On peut même préannoncer les tirs ;
— mouvements de tous les vaisseaux ;
— tirs des vaisseaux n'ayant pas déjà tiré.
On « wargamise » ainsi le jeu, en le rendant un peu plus difficile et en donnant priorité à l'organisation sur la chance.
Ce n'est qu'ensuite qu'ont lieu colonisations et réparations.

### Faites-le à quatre

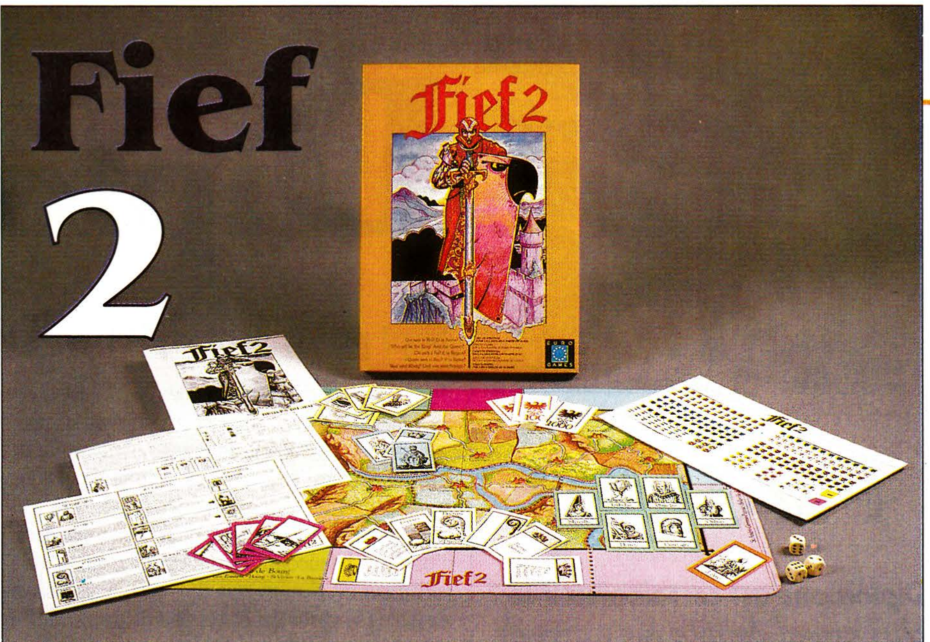
*Colonisator* est conçu au départ pour deux joueurs, mais peut à notre avis se jouer à quatre, par équipes. Pour cela, commencez, à l'aide d'un feutre indélébile de couleur sombre, par « maquiller » les cocardes de la moitié des pions de chaque camp et par marquer d'un point en marge un disque de chaque couleur. Jouez ensuite de façon normale, chaque joueur n'utilisant que ses pions. Le droit de construire sur la planète mère appartient, dans les deux camps, aux joueurs ayant les pions « maquillés » lorsque le disque de succession temporelle du tour en cours est marqué. Les joueurs d'un même camp jouent l'un après l'autre, celui qui ne construit pas dans le tour d'abord. Ils ne peuvent s'agresser et la base mobile de l'un doit réparer les vaisseaux de l'autre si les conditions de réparation sont remplies (attention ! Il faut que le vaisseau à réparer passe un tour complet, sans bouger ni tirer, au contact de la base mobile). Le joueur vainqueur est celui du camp vainqueur qui a le plus de bases fixes. Ces quelques règles peuvent créer des situations fort amusantes !

**François Trajan**

(1) Notre rédacteur est persuadé que héros et machines des films de Lucas existent vraiment. A la rédaction, certains en doutent. Qu'en pensez-vous ? (N.D.L.R.)




# un PLATEAU




**Fidèle à sa politique d'amélioration des jeux I.T., Eurogames nous présente une nouvelle version de « Fief ». La première était bien, celle-là est encore mieux !**

## Un si joli petit royaume...

Le plateau de jeu est agréable à regarder. Ce petit coin de la France du XIIe siècle paraît hospitalier en diable. Il y a une rivière, un petit bout de montagne, une constellation de villages reliés par de petites routes sinueuses et entourés par des champs en camaïeu de vert. C'est vraiment joli. On se prend presque à regretter de devoir lâcher les Quatre Cavaliers de l'Apocalypse sur ses habitants...

Vous, petit seigneur, régnez sur un des villages. Vous possédez un château plein de courants d'air et quelques paysans que vous avez tant bien que mal transformés en soldats. Et vous avez aussi des rêves de gloire... Vous n'avez pas envie pour autant de partir en Croisades, vous envisagez plutôt d'agrandir le domaine ancestral. Vous vous voyez baron, comte, duc... et puis roi, pourquoi pas ? Le drame est qu'il y a plusieurs ambitieux de votre acabit dans la région. Ca va être le début d'une «page d'histoire» pour le pays... une page d'histoire où les vieux compères Guerre, Mort, Peste et Famine vont s'en donner à cœur joie...

## Une belle mécanique

Les règles sont à la fois simples et complètes. En six pages bien tassées, tout est abordé. Le tour de jeu comporte 6 phases, correspondant chacune à un tour de table. L'ordre des joueurs change à la fin de chaque tour de jeu, afin de ne pas avantager toujours le même.

De quoi est fait un tour ?

On commence par la distribution des cartes. En dehors des cartes-titre qui interviennent plus tard, il en existe trois catégories :

— les seigneurs. Tout le monde commence avec un seul. Par la suite, la famille s'agrandit (jusqu'à un maximum de 4 par joueur). Plus on a de seigneurs, plus on peut lancer d'opérations militaires, et plus on a de voix lors de l'élection du roi ;

— les attaques et les parades. Toutes les petites misères que l'on peut faire à ses petits camarades (assassinat, famine, peste, mauvais temps...), et leurs remèdes ;

— les impôts, qui permettent de se remplir les poches sur le dos du bon peuple.

Une fois les cartes jouées, chaque joueur perçoit ses revenus. Taxes, impôts, pensions... mais aussi la production des moulins et pressoirs installés dans les villages que vous contrôlez. Il vous faudra d'ailleurs construire ces équipements, c'est un gros investissement, mais ça rapporte beaucoup. Attention quand même où vous les installez. N'importe quel voisin malfaisant peut monter un raid pour les brûler, histoire de vous faire bisquer.

Une fois les joueurs en possession d'un tas de billets (était-il vraiment obligatoire de les laisser sous forme de planche à découper ?), ils peuvent les dépenser. Tout s'achète : soldats, châteaux, soutien à la révolte paysanne fomentée chez le voisin... et surtout les titres, à condition de posséder le fief correspondant.

Puis on déplace ses forces sur le plateau. C'est là qu'on apprécie d'avoir plusieurs seigneurs : les soldats, forts et bêtes comme tous les soldats, ne peuvent se déplacer qu'accompagnés d'un seigneur...

Une fois que tout le monde a bougé, les combats sont résolus. Ils sont affreusement sanglants, ce sont toujours des combats à mort, sauf si l'un des seigneurs concernés choisit de se rendre pour sauver sa peau (mais même dans ce cas, tous ses hommes sont passés au fil de l'épée). Il y a beaucoup de possibilités amusantes qu'il serait trop long de détailler ici (autorisation de passage qui dissimule un piège, etc.).

Le carnage terminé, les négociations peuvent commencer. C'est là que se décident les mariages (un seigneur «homme» d'un joueur épouse un seigneur «femme» d'un autre joueur). Cela équivaut à une alliance solide (à moins que l'un des épousés n'ait la carte «assassinat» dans sa manche...).

*FICHE TECHNIQUE*

Jeu de plateau en français, édité par Eurogames.
*Sujet :* luttes pour le pouvoir dans un petit royaume, au Moyen Age.
*Matériel :* 1 plateau, 202 pions (soldats, moulins, pressoirs, châteaux, cités, etc.), 70 cartes, 60 billets, règles de jeu et 2 fiches explicatives avec résumé des règles, 3d6.
*Complexité :* 4/10
*Prix: environ 220 F*

C'est aussi maintenant que l'élection du roi a lieu. Autour de la table de jeu, l'ambiance s'alourdit tout de suite ; en effet, pour gagner la partie, il faut être roi et posséder 3 fiefs... Autrement dit, la royauté est une sérieuse option sur la victoire (ne serait-ce que pour des raisons toutes militaires : le roi reçoit une Garde royale non négligeable).

## L'avis du M.L.F. : c'est presque ça...

La principale innovation de *Fief 2* par rapport à la première version est l'ajout de personnages féminins. Leurs possibilités sont presque les mêmes que celles d'un personnage masculin. Elles votent pour élire le roi (mais ce dernier doit être un homme), elles peuvent se battre (à la seule condition d'être titulaires d'un fief). En cas de mort du roi, la reine assume la régence jusqu'à la majorité de l'héritier ou l'élection du nouveau souverain. Et puis, parfois, elles deviennent «d'Arc» : elles ne peuvent plus se marier, mais gagnent une puissance militaire capable de bouter n'importe qui hors du royaume...

Et puis, il y a les possibilités de mariage... qui ont quand même un petit «effet pervers» à 4 joueurs, on arrive vite à deux alliances combattant entre elles (de toute façon, le jeu n'est vraiment amusant qu'à 5 ou 6 joueurs).

## Au bout du compte

*Fief 2* est un bon jeu. Les règles sont détaillées sans être compliquées, il faut à la fois des qualités de stratège, de diplomate et (un peu) de gestionnaire pour arriver à mener sa dynastie au trône. La présentation est agréable, et le seul petit défaut (c'est un peu dommage que les seigneurs ne puissent pas mourir dans leur lit, tout bêtement) est facile à supprimer.

**Tristan Lhomme**




# un PLATEAU

# Diplomatie

***Diplomatie est certainement le plus grand de tous les « grands classiques » et sans doute le seul jeu de simulation à trouver sa place aux côtés des échecs et du go. Nous vous livrons ici quelques principes stratégiques majeurs ainsi qu'un très utile errata.***

Diplomatie est le jeu monument qui nous restera des années 50, et ce d'autant plus que ce n'est pas un hasard si son créateur, Allan B. Calhammer, en eut l'idée à cette époque riche en turbulences. Récapitulons : 1955, c'est l'adhésion de la RFA au traité de l'O.T.A.N. et la formation du Pacte de Varsovie, c'est encore *le neutralisme positif* de Bandoung ; 1956, c'est l'expédition de Suez et l'occupation de Budapest par les Soviétiques, c'est la mise en pratique des théories dites du *roll-back* (refoulement) et du *bord du gouffre*, théories qui succèdent à la politique de *containment* (endiguement)[1]... Cette même année voit, sous le signe d'une science géopolitique en plein développement, la naissance de Diplomatie.

En sa trentaine d'années d'existence « Diplo » a fait couler beaucoup d'encre : plusieurs livres édités, des centaines d'articles, un bon millier de magazines spécialisés (amateurs) distribués dans le monde entier. Cet engouement se renouvelle de génération en génération, et a, en France, trouvé un allié certain dans le développement des jeux de simulation.

## Entrée des artistes

Sur le plateau de Diplomatie s'affrontent sept personnes (pas moins !) jouant chacune l'une des nations européennes reconnues comme puissance dominante en 1900. On en distinguait alors sept : le IIe Reich allemand, l'Empire britannique, la République française (la IIIe), l'Italie monarchique, la Russie des tsars, la double monarchie austro-hongroise et l'Empire ottoman. Chacun des pays/joueurs doit, bien entendu, vaincre tous les autres et conquérir l'Europe. Inutile de préciser que la lutte est longue, difficile et délicate...

## Sept pays, sept styles

Pour vraiment connaître Diplomatie, il faut avoir joué tous les pays et testé la stratégie de chacun. Les plus faciles à jouer, de prime abord, semblent être l'Angleterre et la Turquie, appelées aussi les deux « sorcières ». Adossés à des coins de carte difficiles à atteindre, ces deux pays, s'ils s'étendent, n'ont pas beaucoup de difficultés à gérer une expansion de plus en plus agressive. Mais plus le niveau de la partie est élevé, plus ils ont du mal à percer l'anneau qui les entoure. La Russie et la France, si elles sont aussi en bord de carte (on remarquera que les régions périphériques sont beaucoup plus importantes que celles du centre), ont des frontières très menacées. Mais ce sont deux des pays qui gagnent le plus souvent... Ils disposent d'un potentiel offensif important, et d'une position favorable (accès à la mer au nord comme au sud). L'Autriche et l'Allemagne, pays centraux, demandent beaucoup de doigté : il s'agit de « survivre » à 1901 et de ne pas servir de gâteau. Ensuite, il faut gérer le long terme. La faiblesse des Empires centraux fait aussi leur force, pour peu qu'elle soit exploitée. Ce sont des interlocuteurs privilégiés et leur proximité de la ligne de *stalemate* (blocage, voir plus loin) rend leur ascension difficile à contrer. Enfin l'Italie, très difficile à diriger, bénéficie d'une position défensive qui lui permet un certain attentisme. C'est le pays des expéditions lointaines, mais c'est aussi le pays de la souplesse diplomatique ; qui va piano va sano...

Jouer un pays, ce peut être l'occasion de tester de nouvelles stratégies et de tenter des paris osés, basés plutôt sur la position relative des forces sur la carte que sur la répartition (réputation ?) de joueurs que l'on connaît bien et dont on a pu éprouver le style.

## Pour ne pas se tromper de jeu

Même si le premier tour se déroule en 1900, date à laquelle correspond le tracé des frontières (au reste très stylisé), il suffit d'un minimum de bon sens pour réaliser que Diplomatie ne se veut pas un jeu « réaliste », et ne permet pas de « rejouer » certains des conflits militaires qui ensanglantèrent notre vieille Europe ; il existe de très bons wargames pour cela. Simplement, le jeu correspond à peu près à ce que représentaient pour nous les rapports diplomatiques européens antérieurs au premier conflit mondial (la Triple Alliance, l'Entente cordiale, les Congrès...) et correspond à l'apogée d'une civilisation qui pratiqua beaucoup la politique de la canonnière. Reste que le joueur acharné ne s'encombrera pas longtemps de cette image, même si elle reste attrayante aux yeux du néophyte... On découvrira vite que Diplomatie s'apparente plus à un jeu de réflexion qu'à un jeu de simulation, pour autant qu'une frontière entre les deux genres existe.

Mais rien n'empêche un joueur de s'identifier à un grand politique, que ce soit Frédéric de Prusse, Napoléon (!), Talleyrand, Metternich, Bismarck, Churchill ou même Staline (!!). Dès l'instant où l'on joue en finesse, tous les chemins mènent au triomphe. Au passage, des joueurs motivés pourront toujours relire Machiavel, Sun-Tsé, Clausewitz... C'est en s'investissant dans une partie que l'on peut la rendre passionnante.

## La fin justifie les moyens

Il ne faut pas oublier l'essentiel, à savoir que Diplomatie, comme son nom l'indique, fait se mesurer, par le biais de négociations, sept « personnalités » différentes. Mais en quoi consistent ces fameuses négociations ? Ce ne sont que la promotion des intérêts diplomatiques que vous impose ou vous suggère l'analyse géopolitique de la situation. Celle-ci part de l'équilibre des forces de base, équilibre qu'il vous appartiendra de modifier à votre profit (évitez toutefois de le détruire). Vous disposez d'un certain nombre d'atouts, et vous allez devoir les arranger de telle manière qu'ils puissent correspondre avec le jeu des autres, le résultat global devant vous donner un avantage (c'est la politique des petits pas).

### *Services de renseignements*

• Pour avoir des renseignements supplémentaires, pour vous procurer les statistiques établies sur les parties du Championnat de France, pour tout savoir sur cette compétition (dont Casus Belli est l'un des parrains) et pour y participer, ou pour connaître les modalités concernant l'organisation de tournois, contactez l'association Belphégor (76 bd de Magenta, 75010 Paris. Tél : 48.42.49.58 ou 45.48.21.68.).

• Si vous voulez découvrir le milieu du jeu par correspondance ou jouer des parties postales, voici les noms et adresses des trois fanzines français qui se consacrent depuis plusieurs années aux jeux de négociation : **Trahison !** (99 bd Raspail, 75006 Paris), **Trimvirat** (2 rue St Exupéry, 29000 Quimper), **Vortigern** (20 bis rue de Tannenbourg, 94170 Le Perreux). Vous trouverez dans leurs pages des articles de réflexion sur Diplomatie (et sur d'autres jeux ou d'autres sujets très divers) toujours intéressants.



# Le stade ultime du dialogue

A vous de faire en sorte que la prochaine répartition des pays vous soit plus favorable et place vos ennemis (vos amis aussi d'ailleurs !) dans une situation précaire qui, grâce à une subtilité renouvelée, conduira les nations dont ils tiennent les rênes à la faillite… et la votre à la victoire. C'est la règle d'or de tous les jeux de négociation, mais nulle part ailleurs elle n'est aussi juste.
Certains diront que tout ça manque de sel… Ils se trompent. Une partie peut ne pas suivre un schéma linéaire, et même sombrer dans le chaos (à vous de l'organiser !). A vous alors de vous montrer plus chaotique que les autres, de balayer les stratégies qu'ils auront mis en place et de fausser tous leurs calculs. Mais attention le rôle de l'empêcheur-de-tourner-en-rond est risqué.

## Arriver à gagner, savoir vaincre

Avant de commencer une partie de Diplo, il faut que le but fixé soit bien compris de tous : gagner, c'est contrôler plus de la moitié des trente-quatre centres de ravitaillement de la carte ; c'est donc en contrôler, seul, au moins dix-huit. A défaut d'être obtenu concrètement, ce résultat pourra toujours être obtenu par un vote des joueurs. Quoiqu'il en soit, il n'y a que deux dénouements possibles à une partie : soit un pays l'emporte (réellement ou par concession), soit c'est une nullité (cette notion, non péjorative, est plus ou moins équivalente à celle du pat des échecs) pour tous les joueurs.

## La recherche de l'équilibre

Le seul principe qui ne soit pas évident à saisir, c'est que la carte se divise en deux parties comprenant chacune dix-sept centres. Du nord-est (St-Petersbourg) au sud-ouest (Gibraltar) est tracé une frontière invisible (et légèrement fluctuante) que l'on peut rendre infranchissable en y disposant les unités nécessaires. D'où l'obligation de passer cette ligne (dite de *stalemate*) pour gagner la partie, puisque le centre le plus difficile à conquérir, celui que l'on vous contestera avec le plus d'acharnement, c'est logiquement le dix-huitième.
Au fil des pactes qui seront signés et de ceux qui seront rompus, il pourra se constituer des alliances, plus ou moins irréductibles. Toute situation tendant vers l'équilibre, il se peut que la bipolarisation des forces en présence devienne définitive, le nord ne pouvant l'emporter sur le sud ou vice versa. A ce moment là de la partie, trahir son bloc, c'est peut-être donner la victoire à ceux d'en face, sans bénéfice, et donc avoir tort. Lorsque la situation devient inextricable et que les pays ayant atteint une position leur permettant d'espérer encore se voient paralysés par des alliés, plus faibles, mais marchandant plutôt leur position charnière que leur souveraineté, il faut alors se résoudre à une nullité. Or, et pour que la finalité du système de jeu soit cohérente, il faut bien se dire qu'en cas de nul, un joueur ayant dix-sept centres ne pèse pas plus lourd qu'un joueur n'en ayant qu'un seul. L'expérience prouve d'ailleurs que le second a plus de mérite que le premier.

## Attendre son heure

Pour gagner, les joueurs devront faire des choix stratégiques, évaluer et juger leurs voisins (et malgré les apparences, la carte est bien petite…), calculer les risques et mesurer les gains potentiels. Après avoir tissé un réseau d'alliances, il faudra préparer des trahisons (l'occasion fait le larron), et imposer son hégémonie.
Pour jouer des parties de Diplomatie intéressantes, il faut accepter, dans le principe, l'idée de discuter avec tous les autres joueurs, amis ou ennemis : il y a toujours quelque chose à négocier, ne serait-ce justement que… la reprise des négociations ! Il ne s'agit pas de se poser en chevalier vertueux, loyal, à l'honneur immaculé, bref il ne s'agit pas de se tromper de jeu ! Le temps d'une partie, les lois et la morale doivent être laissées au vestiaire. Plus il y aura de retournements, de trahisons, de péripéties, plus les protagonistes se piqueront au jeu. Jouer à Diplomatie, c'est vivre, de saison en saison, les fluctuations et les vicissitudes de la tension internationale.
Terminons-en avec le mythe de la partie de Diplo interminable ! Au contraire, Diplomatie, jeu de plateau facile à mettre en place (cinq minutes pour démarrer une partie), peut être joué dans un temps minimum assez raisonnable. Une partie peut durer trois heures (cinq années), et dépassera de toute façon rarement les dix années. La seule précaution à prendre, si l'horaire vous y contraint, c'est de fixer dès le début la date butoir.
Diplomatie est le seul jeu connu qui repose entièrement sur le dialogue, la communication et la psychologie. La tactique, si elle existe, est entièrement subordonnée aux circonstances diplomatiques. Le jeu, davantage que sur la carte, est dans l'attitude des protagonistes. Du coup, une partie ne ressemblera jamais à la précédente. C'est ce qui fait l'intérêt de Diplomatie et lui donne son charme.

**Xavier Blanchot**

*1) Ces théories furent élaborées par les États-Unis dans les années 40, 50, 60 dans le cadre de la Guerre froide. Elles étaient toutes destinées à contrer la politique soviétique. Si vous voulez en savoir plus, reportez-vous à un manuel d'histoire des relations internationales.*

### *FICHE TECHNIQUE*

Jeu de négociation, édité en français par Kenner Parker.
*Matériel* : 1 carte de l'Europe de 1900, 112 pions, diverses aides de jeu.
Nombre de joueurs : 7 (on peut jouer à moins mais c'est beaucoup moins intéressant).
La règle est sans doute la plus simple de tous les jeux de simulation. Une partie dure en général une « bonne » soirée.

### Modifications & Précisions

***Depuis plusieurs années, les règles de l'édition française étaient truffées d'erreurs. Ce problème sera prochainement résolu avec la mise en vente d'une nouvelle édition dûment corrigée. Pour l'heure, nous vous livrons en exclusivité ces fameux errata.***

**4- Arsenaux** (à rebaptiser « Placement initial »)
La flotte de St Petersbourg est en côte sud, et non en côte nord.

**6- Le Jeu**
Chaque campagne (saison) compte au minimum quatre phases :
1) Négociation ;
2) Rédaction des ordres ;
3) Exécution des ordres ;
4) Retraites ;
5) Ajustements (pour la saison d'automne).
La seule phase de négociation est la phase 1). Il n'y a pas de négociations lors des autres phases.

**9- Phase d'éxécution**
Il y a quatre missions possibles par campagne : Convoyer, Soutenir, Attaquer et Rester sur place (et non Avancer).
*3) Soutien.* Toute unité qui soutient est implicitement une unité qui reste sur place. Ordres à lire : A VIE-TRI et A BUD S A VIE-TRI (et non A BUD S A TRI !).
— Soutien coupé : une unité attaquée alors qu'elle en soutient une autre voit son soutien coupé (non valable) sauf si le soutien qu'elle donne vise l'unité qui l'attaque. Ex :
France : A PIC-BEL, A BOU S A PIC-BEL.
Allemagne : A BEL-BOU.
Le soutien de BOU n'est pas coupé.
*4) Convoi.* Le convoi ne peut se faire que si la flotte qui convoie est en (pleine) mer.
*5) Retraite.* Une unité est à supprimer (cf. 6- Le Jeu).

**11- Phase de délimitation des frontières**
Cette phase doit être appelée « Phase de réajustement ». Les constructions et destructions se font simultanément et de façon secrète. On ne distingue pas deux cas lorsque tous les centres nationaux d'un pays sont occupés. Si un joueur se trouve dans l'incapacité de (construire) placer ses unités, il devra attendre le réajustement suivant (i.e l'année suivante).

**12- Particularités géographiques**
*3) Détroits.* Les détroits ne permettent pas aux flottes de passer d'une mer à l'autre. On devra obligatoirement les faire passer par la zone où se trouve le détroit (Constantinople pour le Bosphore, Kiel pour le canal de Kiel). Il est impossible de passer de la mer Baltique au Skaggerak.

**15- Résumé d'une campagne**
Surtout ne pas en tenir compte. Compte tenu des erreurs qui s'y trouvent, il ne peut servir de référence.

# De la pertinence des wargames

## ou le wargame est-il à l'épreuve de l'actualité et des balles ?



A l'heure où l'histoire oppose des démentis formels à la justesse de certains jeux de simulation, il est bon de s'interroger et de s'inquiéter de leur pertinence. Ne faut-il pas en effet, quand la réalité submerge ainsi le quotidien, reconsidérer dès la base ce qui fait l'intérêt du wargame? En d'autres termes, et s'il est vrai que tout jeu de politique-fiction comporte en lui-même ce qui peut le ruiner, à savoir des théories prospectives en deçà, quoi qu'il arrive, des événements réels, ne faut-il pas de toute urgence élaguer nos scénarios des conceptions manichéennes (l'Occident contre les «hordes rouges») qui ont prévalu jusqu'alors?

Qu'en est-il en effet? Quand certains jeux s'évertuent à prévoir une troisième guerre mondiale plus qu'hypothétique, d'autres, qui privilégient les conflits locaux (cf. *Central America* de VG), possibilité au demeurant confirmée par les faits, omettent absurdement certains pays et les rayent purement et simplement de la carte. Or, lorsque l'histoire vexe aussi ostensiblement les données stratégiques jusqu'alors admises, n'est-on pas en droit de réclamer de la part des concepteurs de ces jeux une adéquation plus immédiate de leurs scénarios? Ou, à tout le moins, une plus grande liberté pour le joueur qui, alors que les États-Unis pénètrent au Panama, ne trouvent sur leur carte que le Nicaragua et le Salvador?

Deux séries d'événements viennent en effet de bouleverser ce que l'on considérait comme des données immuables: l'éclatement du bloc de l'Est rend dans l'immédiat caduque la possibilité d'un conflit généralisé entre forces de l'O.T.A.N. et forces du Pacte de Varsovie; et la tragi-comédie dans laquelle les États-Unis ont été à deux doigts de se ridiculiser démontre, s'il en était besoin, que ça n'est pas tant la qualité des armes que l'on emploie (et, en l'occurence, il s'agit là, a priori, de l'armée la plus sophistiquée du monde) que l'usage que l'on en fait et l'objectif qu'on leur fixe, qui décident du sort d'une guerre. Décidément, quand l'armée américaine ne bénéficie pas d'un rapport de force de 20 contre 1 en sa faveur et qu'elle se voit obligée de mener un type de guerre où elle ne peut faire pleinement usage de ses gadgets électroniques, elle ne sait guère faire autre chose que se montrer particulièrement pataude. C'est, à peu de choses près, ce que nous montrait Hervé Hatt dans le dossier «Golfe persique» du numéro 47 de CB.

De fait, la dislocation de l'empire soviétique vient à point nommé démontrer la caducité de nos angoisses. En effet, alors que certains s'évertuaient d'en admettre la menace en tant que postulat, bloc soviétique cohérent contre bloc occidental distendu (quand d'autres heureusement en disaient la fragilité: cf *L'empire éclaté* d'Hélène Carrère d'Encausse), les images de la récente révolution roumaine ont montré une armée en état de sous-armement latent et de faiblesse patente (il reste vrai que l'état de décomposition de cette armée roumaine tient plus des hantises d'un Conducator paranoïaque que d'un sous-développement chronique). Dès lors, les appréhensions qui nous faisaient surestimer une possible invasion rouge et l'arrivée de ses troupes à Strasbourg en vingt-quatre heures prêtent aujourd'hui à sourire. Il n'en est pas moins vrai que la possibilité d'une troisième guerre mondiale qu'ont privilégiée depuis longtemps les wargames relevait déja du fantasme car les forces de dissuasion nucléaires «bloquaient» toute issue de ce genre. Nombreux furent alors ceux pour qui prévalait l'idée de conflits circonscrits à une région déterminée. Et là, en l'occurrence, l'histoire, la réelle, semble leur donner raison. Devons-nous pour autant jeter aux oubliettes tous nos wargames qui faisaient s'affronter l'O.T.A.N. et le Pacte de Varsovie? D'une certaine façon, oui. Mais ils restent cependant d'excellents jeux et de bons outils pour comprendre les mécanismes de la guerre moderne. Seuls leurs scénarios sont à oublier. Plus que jamais, il faudra apprendre à «distancier» toujours plus lorsque nous pratiquerons encore de tels jeux à l'avenir. Pour ma part, je dois avouer que l'exercice m'est difficile et il m'est arrivé récemment, lors d'une partie de Tac Air, d'être quasiment incapable de jouer, tant je n'arrivais plus à «y croire».

Par ailleurs, l'exemple du Panama démontre en l'espèce combien, dans un conflit de type guérilla, la sursophistication des armes est dérisoire par rapport à la volonté d'un seul homme, qu'il soit comme ici un triste prototype de «seigneur de la guerre», ou un brillant stratège. A l'évidence, ce qui guette aujourd'hui les États-Unis est à nouveau le risque de s'enliser de plus en plus souvent dans des guerres sans réelle bataille décisive, comme ce fut le cas au Vietnam. Tant il est vrai que si certaines réalités évoluent plus vite que nos certitudes, l'histoire, qui n'est pas avare de leçons, n'est que rarement écoutée par ceux qui la font. Et si aujourd'hui plusieurs de nos jeux paraissent irréalistes et dépassés, il est à craindre que bientôt, nous puissions leur découvrir une inquiétante préscience. Car, pour reprendre Gramsci (1891-1937), le célèbre théoricien et révolutionnaire italien mort dans les geôles mussoliniennes: dans les époques troublées où l'ordre ancien n'en finit pas de mourir tandis que la nouveauté n'arrive pas à éclore, tout devient possible et particulièrement les phénomènes les plus étranges. Dès lors réapparaît cette appréhension légitime de micro-conflits nés de nationalismes résurgents, du type de ceux que connut l'Europe au XIXe siècle, et qui conduisirent inéluctablement à la Première Guerre mondiale.

L'ironie alors, ne serait-elle pas que ces jeux qui nous semblent aujourd'hui désuets, retrouvent une réalité d'autant plus tragique qu'elle serait prévisible? Du cynisme en tant que système de pensée?

**Laurent Henninger**

FICHE-JEU

# Héroïka

## Figurines et hexagones : le mariage du siècle

**Le plus lourd des wargames (en kilos) est aussi peut-être le plus curieux. Cette tentative d'ajouter l'esthétique des figurines à la clarté des hexagones est à mon avis extrêmement louable et l'ensemble contient de nombreuses bonnes idées. Pourtant, bien des points des règles pourraient prêter à discussion. En fait, chacun peut utiliser ce somptueux matériel pour jouer à sa guise.**

### Bon poids, bonne qualité

Si la boîte coûte 530 F, elle pèse quatre bons kilos, et ce sont des kilos de qualité, dont voici le détail :

— d'abord, plus de 100 grands hexagones en carton fort de 12 cm de diamètre, agréablement colorés et parfois illustrés, permettent de faire varier le terrain des combats presque à l'infini, surtout si le fabriquant commercialise (comme c'est son intention) des hexagones supplémentaires séparément. Attention ! Il faut une grande table (50 cm x 1 m au moins) ;

— ensuite, 116 figurines, époque napoléonienne. Chaque camp est constitué de 16 cavaliers, 36 fantassins, 4 artilleurs, 1 canon et 1 drapeau. Les amateurs contesteront sans doute certains uniformes. Personnellement, je trouve ces plaques de carton aux couleurs vives du plus heureux effet. Avec leurs socles en bois, nos petits soldats ont un peu de mal à tenir dans les hexagones lorsque leurs formations sont au complet. Il est vrai que le jeu a été conçu pour des 25 mm de Minifig (disponibles chez le fabriquant au prix de 690 F le lot de 114, port compris).

— 24 fortifications en carton (avec socles en bois) ;

— 12 cartes « période-météo » indiquent à chaque tour qui joue le premier et le temps qu'il fait (beau temps, pluie ou brouillard) ;

— 6 cartes « génie » et 24 cartes « bonus » (d'artillerie, de tir, de corps à corps ou de marche forcée) ajoutent du sel, de l'inattendu et du challenge au jeu. Toutes ces cartes sont très élégamment illustrées.

Ajoutons enfin, pour faire bon poids, un dé à 8 faces. Ouf ! Tout cela est — je me répète, mais ça peut être utile — beau et de bonne qualité, il est donc agréable de jouer avec.

### Trois niveaux de règles

• Au premier degré, vous êtes averti que la partie se déroule en douze périodes, le vainqueur étant désigné par l'élimination des pièces adverses et l'occupation des hexagones du « camp » (de la zone, plutôt) de l'ennemi.

Lors de chaque période, le joueur qui commence est désigné par le tirage d'une carte.

La séquence de jeu est la suivante : mouvements du 1er — mouvements du 2e — tirs dans le même ordre.

A ce degré, les fantassins ne se déplacent qu'en colonne en formation de 12 au plus (3 colonnes de 4). Les cavaliers vont par 8 au plus (4 colonnes de 2). Le déplacement sur route donne droit à un bonus et les obstacles à un malus au potentiel de mouvement (celui-ci dépend de la figurine en question et de la météo). Le champ tir dépend aussi de la figurine, et la portée de la météo. Par beau temps, le canon tire à 8 hex., l'infanterie à 3 et la cavalerie à 2, mais toujours sur 3 colonnes de large. Notons qu'ainsi, certains hexagones proches ne peuvent être atteints par le canon, quelle que soit son orientation, s'il ne change pas d'hexagone.

Les dégâts du tir résultent de la division de la puissance de feu de l'unité par la résistance des pièces visées. Ainsi, un fantassin possède une puissance de feu de 3 à 1 hex. La résistance d'un cavalier est de 5, celle d'un fantassin de 3 (elle est accrue à couvert). Si 3 fantassins tirent à 1 hex. sur des cavaliers à découvert, nous aurions : (3x3)/5, soit 9/5. Comme le tireur rajoute un jet de dé à sa puissance de feu, nous pourrions avoir (9+4)/5 soit 13/5, soit 2 cavaliers éliminés.

• Au deuxième degré de règles, voici qu'apparaissent l'utilisation des cartes « génie » (construction de ponts, fortifications) et surtout le corps à corps.

Une formation qui recherche le corps à corps charge, et devient susceptible de recevoir des tirs d'opportunité. Si elle y survit, le corps à corps est résolu par la différence des forces des deux formations engagées (plus un dé pour chaque). Chaque cavalier vaut 3, chaque fantassin 1. 8 cavaliers contre 12 fantassins : 24 à 12 ; si les dés sont égaux, la différence est de 12. 12 divisé par la résistance du plus faible (3) : 3 pertes pour les fantassins.

Autre ajout du 2e degré : la possibilité pour l'infanterie de se mettre en carré ou en tirailleurs.

• Quant au troisième degré, il fait essentiellement intervenir les 24 cartes « bonus ». 7 sont distribuées (en secret) à chaque camp, ce qui introduit une inégalité dans les possibilités des deux armées.

### Choisissez votre bataille

Quatre terrains sont décrits dans les règles ; ils correspondent aux batailles de Valmy, Jemmapes, Arcole et Fleurus. Bien sûr, vu l'égalité des forces en présence et le fait que chaque figurine ne représente que 50 hommes, il ne s'agit pas de simuler vraiment ces batailles. Cette remarque est d'ailleurs valable pour l'ensemble du jeu. Telles que, ses règles n'en font pas une simulation d'un réalisme méticuleux, comme *les Aigles*, par exemple, s'efforce d'en être une. Certains pourront en être agacés ; personnellement, j'incline à préférer la diplomatie à la rupture. En effet, si vous n'appréciez pas telle ou telle règle d'*Héroïka*, rien n'est plus facile que de la remplacer par une autre ! Extraite de votre jeu préféré, par exemple. Le figuriniste y gagnera la netteté des hexagones et le non figuriniste le côté décoratif des figurines.

Qui sait ? Cette alliance de la clarté et de l'esthétique pourrait bien amener à notre hobby quelques nouveaux pratiquants.

**Frank Stora**

P.S. La société R.E.K. (BP 21, 62155 Esclimont), productrice d'*Héroïka*, a l'intention de mettre rapidement sur le marché d'autres hexagones et d'autres armées en pièces détachées. Une excellente et économique idée !

*FICHE TECHNIQUE*

Wargame avec figurines, en français, édité par R.E.K.

Sujet : les guerres révolutionnaires et napoléoniennes.

Niveau de complexité : simple

Matériel : 100 hex., 116 figurines, 24 fortifications, 12 cartes période-météo, 6 cartes génie, 20 p. de règles, 1d8.

Prix : 530 F.

# Le combat aérien moderne: les ouvrages de référence

*Ainsi que nous l'avons déjà dit dans notre dossier « aérien » (voir CB n°48), les tactiques de la guerre aérienne sont inconnues de la plupart des joueurs. Afin d'enrichir considérablement vos prochaines parties de Flight Leader ou d'Air Superiority, Hervé Hatt vous a concocté une liste d'ouvrages à lire en priorité.*

Peut-être êtes-vous de ceux qui ont tenté, un jour, de jouer à un wargame aérien. Peut-être avez-vous hésité entre un jeu contemporain (Flight Leader, Air Superiority) ou historique avec Air Force? Tous sont de forts bons jeux mais hélas! N'avez-vous pas succomber à l'écueil du « mais comment fait-on? » du combat aérien! La guerre terrestre, chacun connaît: l'histoire, mais aussi les tactiques. Le jeu aérien, voilà qui est moins évident. Observez soigneusement une partie de Flight Leader entre néophytes et vous verrez tout le monde combattre à l'horizontale, en virages serrés. Est-ce bien là la seule façon de combattre? Le jeu, il est vrai, ne se prête guère aux manœuvres de combat aérien (du fait de son échelle). Mais enfin, avant le contact, il doit bien exister des tactiques? Interception, embuscade, doctrines d'emploi, positionnement des appareils? Tout cela est difficile à trouver, mais existe. Et nous allons vous aider: vous trouverez ci-dessous une liste indicative « musclée » qui devrait satisfaire les « tacticiens » — ceux qui en ont assez des virages serrés peu imaginatifs!

## Les récits

Un premier ouvrage de référence est *Air Warfare in the Missile Age* de Lon Nordeen Jr (Arms and Armour Press-London). En 250 pages il brosse un panorama passionnant du combat aérien de 1964 à nos jours sous la forme d'une chronique précise des événements; les chapitres plongent dans le détail jusqu'à préciser le nombre d'appareils abattus chaque jour! Nombre de citations de pilotes racontant leurs combats et victoires émaillent le récit, chaque chapitre (Vietnam 64-68, Inde-Pakistan 1965, etc.) se termine par une analyse des tactiques et des armes employées. Des appendices techniques proposent quantité de données sur les appareils et les armes.

Aucun ouvrage n'est véritablement accessible et instructif à propos des guerres israëlo-arabes (hormis celui cité ci-dessus) à l'exception peut-être de *Mirage contre Mig* chez J'ai Lu, certainement épuisé aujourd'hui. Le Vietnam, heureusement est mieux couvert. Deux livres facilement accessibles sont disponibles: *Les Crêtes de la Mort* par le colonel Jack Broughton (Flammarion) et *Le vol de l'Intruder* par Stephen Coontz (Albin Michel). Le premier s'attache aux missions effectuées de 1966 à 1968 par une escadre de F-105 sur des objectifs au Nord-Vietnam, escortés ou non par des F-4 Phantom, aux prises avec des Mig et SAM-2. Ce livre amer est parfaitement complété par le second, *Le vol de l'Intruder*, épopée romancée des vols en A-6 Intruder sur le Nord-Vietnam en 1971-1973. Superbement détaillé techniquement — évidemment écrit par un ancien pilote de A-6 — ce Vol de l'Intruder est de surcroît beaucoup plus mélodramatique que le reste de la littérature ici présentée: un vrai thriller!




En revenant sur le terrain des bouquins « tout en anglais » un mot s'impose à propose d'une saga remarquable: *The Wild Blue* de Walter J. Boyne et Steven L. Thompson. Axée sur une demi-douzaine de pilotes (et leurs épouses), cette fresque couvre leurs carrières de 1947 (les bleus à l'école de pilotage) à 1978. Corée et Mig-15, service en escadrilles du Strategic Sir Command (B-47, B-52...), essais en vol, transport, Vietnam et MIG-21 et même un bout de Kippour 1973 pour l'un d'eux envoyé en « échange »; tout s'achève au Pentagone en 1978 avec des étoiles de Brigadier Général. Au passage, 620 pages de vie quotidienne, de promotions, de service dans toutes les bases, de combats... Ce livre est un indispensable document romancé sur « ce qui se passe en réalité » et « comment vivent-ils »! Les auteurs, évidemment, sont des anciens de l'USAF. Publié par Arrow Books en Angleterre, une bonne librairie anglophone parisienne saura le trouver.

Quittons quelques instants le terrain historique: la pure fiction nous offre d'intéressants titres comme *Foxfire* illustré à l'écran par Clint Eastwood — et disponible en poche anglais. Mais, plus sérieusement, Stephen Coontz nous propose son *Final Flight* (chez DoubleDay, New York, qui devrait être publié par Albin Michel en février). Son héros Jake Grafton est devenu capitaine de vaisseau, et commande le Groupe Aérien d'un porte-avions US de classe Nimitz, en Méditerranée en 199... La menace terroriste agite tout ce beau monde et les F-14 Tomcats (remotorisés!) entament l'ouvrage pacifiquement et le terminent au son des Phoenix, Sidewinder et obus de 20 mm. Là encore, un détail technique remarquable.

Plus exotique, Dale Brown (ex-pilote de FB-111) a commis cette année *Day of the Cheetah* (chez Donald I. Fine, New York). L'action se situe en 1996 et oppose des F-15, F-16 modernisés au XF-34 de la prochaine génération. Le léger saut de puce technologique (une génération ou deux...) met aux prises des missiles Amraam, des centre-mesures sophistiquées et des appareils à « super-cockpit » utilisant l'intelligence artificielle. Les scènes de combat sont superbes, les amateurs de dogfight seront servis et enchantés.

J'allais oublier le moins technique mais le plus drôle de tous: Tom Wolfe dans *L'étoffe des héros*. Ce qu'il faut vraiment avoir dans les tripes pour être pilote de combat... Mais est-ce si drôle, après tout?

## Armes et avions

Le choix du pilote amateur est là bien plus simple: les rayons de toute bonne librairie sont chargés d'ouvrages de références sur le sujet. Les éditions Elsevier puis maintenant Bordas en France, ou Salamander aux U.S.A. et en Grande-Bretagne sont à l'origine d'une quantité innombrable de titres. Je citerai pêle-mêle: *L'Encyclopédie des avions de combat*, *La machine de guerre soviétique*, *L'Encyclopédie des missiles*... Ne soulignons que quatre ouvrages: *Le combat aérien moderne* (Bordas) à la fois technique et tactique — un ouvrage de référence —, *Fighter Missions* (Salamander) de l'inévitable Bill Gunston, *U.S. Naval Weapons* de Norman Friedman (Conway Maritime Press, G.B.) et *Naval Air Power* de Michael Taylor (Hamlyn, G.B.).

*Fighter Missions*, bien que légèrement discursif, traite par l'exemple les diverses missions aériennes (interception, supériorité aérienne, pénétration, appui au sol, appui antichar, suppression des défenses aériennes...). *U.S. Naval Weapons*, véritable bible technique des armements de l'U.S. Navy depuis 1883, vous donnera plus de détails que vous n'en souhaitez sur les Phoenix, Sparrow, Sidewinder, Rockeye, Maverick, Shrike, Bullpup et autres Harm emportés par les appareils américains. Enfin, *Naval Air Power* se spécialise évidemment dans les appareils, armes et tactiques des aéronavales; chaque sous partie est instructive et celle du combat aérien applicable à tous.

## Tactiques et manœuvres

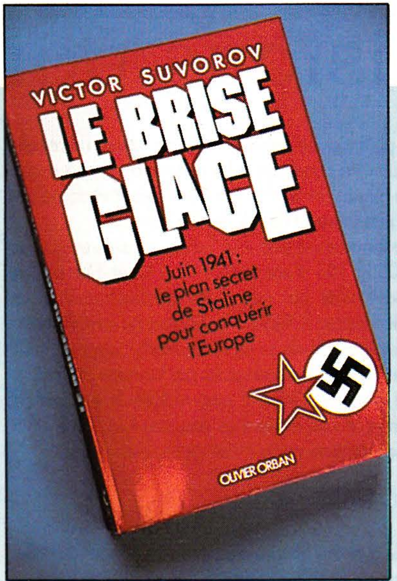
C'est là que le bât blesse, là que la littérature se montre le moins prolixe. Tout au plus gagnerez-vous quelques « coups d'œil » dans les ouvrages cités auparavant — mais rien de systématique. Que faire et qu'existe-t-il?

Parmi les ouvrages déjà cités, certains sont de bon conseil. *Air Warfare in the Missile Age* (quelques généralités); *Le vol de l'Intruder* pour éviter les Sam et larguer quelques bombes; *Day of the Cheetah* surtout pour quelques solides leçons de combat tournoyant; *Naval Air Power* pour quelques figures de manœuvres de combat. Tout cela est hélas insuffisant.

Les règles de Flight Leader elles-mêmes ne disent rien. Comme tout bon jeu A.H., les Designer's notes sont réduites à néant. Air Superiority, pourtant jeu de référence, n'offre

rien de systématique.
C'est Air War qui va commencer de vous tirer d'affaire. Le livret de règles contient cinq excellentes pages de « conseils », divisés en « Principles of Air Combat » (bavardage d'usage général), « Basic Fighter Principles » (manœuvres de base à l'usage des pilotes : ciseaux, virages serrés, tonneau, barrique, renversement, retournement, high-speed et low-speed, yo-yo, etc.) puis « Advanced Tactics » ou comment préparer, conduire et quitter l'engagement. Cinq pages en or massif, ironiquement plus applicables à Air Superiority qu'à Air War ! Attention, il est nécessaire d'acheter le Air War de SPI/TSR pour obtenir ces malheureuses cinq pages... au risque de ne jamais jouer à Air War. Tant pis. De plus, ce mini manuel requiert parfois une connaissance de l'argot des pilotes américains que seule votre immense expérience ou une certaine pratique des bouquins cités auparavant (en anglais) permettront de maîtriser.
Citons au passage the General, qui dans son volume 23 numéro 1, propose huit pages consacrées à Flight Leader. L'auteur présente brièvement manœuvres de base et tactiques d'engagement. Ces leçons sont applicables à tous les jeux et là encore, davantage à Air Superiority qu'à Flight Leader, sa propre création (là encore, problème d'échelle de temps et distance de FL...) ! Ce numéro de General est une bonne acquisition.
Mais assez effleuré le sujet, tout « chasseur » sérieux se doit de lire avec ferveur la bible du combat aérien, le missel du « branleur de manche », la référence absolue : *Fighter Combat* de Robert. L. Shaw, publié aux U.S.A. par US Naval Institute Press et en Angleterre par Patrick Stephens Limited. Un livre sérieux pour gens sérieux. Ex-pilote d'active de F-4 et de F-14, pilote de réserve (U.S. Navy) aujourd'hui, l'auteur s'est décidé à écrire lui-même l'ouvrage de référence du combat aérien qu'il n'avait jamais pu trouver. Quatre cents pages servies par des croquis, des cas pratiques, des citations excellentes, des techniques de manœuvres en font un véritable manuel du chasseur. La présentation du livre suit la progression des cours de Top Gun (ou presque) ; après le chapitre « Fighter Weapons », suivent « Basic Fighter Maneuvers », « One-Versus-One Maneuvering, Two-Versus-One »... pour finir avec « Tactical Intercepts » et un appendice aérodynamique « Fighter Performance ». Un travail remarquable, plus que n'en demande le wargameur ! Pour la petite histoire, sept pages sont consacrées au combat avion-contre-hélicoptère, pages pleines de surprises et non dépourvues d'humour.
Une pratique intensive de Air Superiority, aidée des manœuvres et tactiques de Fighter Combat, devrait à la longue vous rendre quasi invincible en combat tournoyant au canon... dans la limite d'un rapport de forces acceptable !
Pour conclure, méfiez-vous de vos adversaires : certains pourraient lire les bons ouvrages, et apprendre à bonne école que la différence se fait en... *« connaissant et en utilisant toutes les capacités de votre avion. Si vous ne le faites pas, tôt ou tard, un type qui les utilise à plein vous bottera le cul ! »* (lieutenant Dave « Preacher » Pace, USN U.S. Navy Fighter Weapons Scholl Instructor).

**Hervé Hatt**




# Orage contre Barbarossa

Nous sommes le 6 juillet 1941. De la Baltique à la Mer noire, les frontières soviéto-allemandes et soviéto-roumaines s'enflamment. C'est l'opération *Orage*. Sous l'assaut minutieusement organisé de dizaines d'armées soviétiques, la Wermacht vacille, plie, recule. Ses blindés sont débordés par des chars russes beaucoup plus nombreux, son aviation prise à la gorge par des raids déclenchés dès l'aube. Une flotte russe remonte le Danube et des centaines de milliers de parachutistes sèment la panique dans les lignes arrières de l'Axe.
Non bien sûr, tout cela ne s'est pas produit, car deux semaines plus tôt exactement, les Allemands ont frappé les premiers. Mais à lire *Le Brise-glace* (Editions Olivier Orban), une telle offensive soviétique était préméditée par Staline depuis des années, et effectivement préparée pour cette date. Ce livre est signé Victor Suvorov, pseudonyme d'un officier du GRU, le service de renseignements de l'Armée Rouge. Celui-ci est passé à l'Ouest voici quelques années, avant que ne se lève la tempête gorbatchevienne, qui est en train d'envoyer au Musée des Bizarreries tous les wargames « 3e G.M. » publiés depuis bien des années (euh... tant mieux, non ?).
Ce bouquin est fascinant car il révèle, en s'appuyant sur une documentation publiée noir sur blanc en U.R.S.S. (mais à laquelle on ne prêtait guère attention), comment Staline avait préparé la réalisation des « prédictions historiques » du communisme. On découvre que le pacte germano-soviétique fut une grande réussite du « Petit Père des Peuples », car il entraînait la guerre à l'Ouest, ce que recherchait Staline. D'abord, l'U.R.S.S. pouvait ainsi mettre la main sur les trois pays baltes, un bout de Pologne, un lambeau de Finlande, un morceau de Roumanie. Et pendant que l'Ouest était à feu et à sang, l'outil qui devait tout écraser, de Varsovie à Brest, était méthodiquement mis en place. Hitler jouait à la perfection son rôle de « brise-glace » pour lui frayer un chemin.
Seulement voilà : tout comme les Français se sont faits battre pour avoir décidé que les Allemands ne pouvaient pas attaquer dans les Ardennes ; tout comme les Allemands ont subi le débarquement en Normandie pour avoir été sûrs que les Alliés ne pouvaient débarquer que dans le Pas-de-Calais ; tout comme les Américains ont perdu des dizaines de navires et des centaines d'avions pour avoir cru inférieures les armes japonaises ; tout comme les Japonais ont perdu Guadalcanal pour avoir cru inférieurs les soldats américains... Les Russes ont subi une gigantesque défaite pour ne pas avoir cru que les Allemands pourraient attaquer les premiers. Comment était-ce pensable ? Ils n'avaient pas de vêtements d'hiver, et — pire encore — la graisse de leurs armes gelait et le carburant de leurs chars se décomposait dès qu'il faisait -15°. On ne fait pas la guerre en Russie dans ces conditions, non ? C'était vrai, mais Hitler l'ignorait...
Et les Russes d'entasser les wagons de munitions en première ligne, de démanteler les fortifications, de déminer les ponts, bref, de s'exposer aux coups. Lorsque les Allemands frappèrent, l'Armée Rouge était aussi prête à se battre qu'un boxeur qui commence à enfiler ses gants — il pourrait aussi bien avoir les mains liées.
Avec *1941*, le jeu en encart paru dans le précédent Casus, nous pouvons nous demander ce qui se serait passé si les Allemands avaient eu seulement quinze jours de retard de plus... un what if en quelque sorte !

**Frank Stora**

# Opération Orage
## UN SCÉNARIO POUR 1941

Pour jouer ce scénario, utilisez les règles de *1941*, parues dans CB n° 54 plus celles ci-dessous, plus spécifiques.
— Les pions d'abord. Toutes les unités d'infanterie soviétiques de force inférieure à 6 valent 6 (y compris lorsqu'elles entrent comme réserves), sauf le corps situé en 1019, qui vaut 4. Tous les groupements blindés soviétiques valent 8. Tous les corps blindés soviétiques valent 4. Dans la règle qui limite la force des pions entrant en réserve, le « 4 » devient « 6 ».
— La séquence de jeu. Le Soviétique joue le premier. On supprime le tour 1. Lors du tour 2 (qui devient le premier tour), il n'y a pas de deuxième phase de combat.
— Aviation. Comme l'Allemand, le Soviétique peut aéro-transporter du ravitaillement (règle 8). Le Soviétique reçoit 5 points d'aviation aux tours 2, 3 et 4 (les trois premiers de ce scénario).
— Fortifications. Considérez Koenigsberg comme une forteresse pour l'Axe.
— Météo. A l'ouest de la frontière soviétique, on ne tient pas compte des périodes « gel », et les périodes « neige » ont le même effet que « pluie ».
— Renforts. Les unités soviétiques de renfort marquées « 1 » et « 2 » sont mises en place n'importe où en U.R.S.S. avant le début de la partie.
— Conditions de victoire. Ajouter à la liste des villes (tableau page 95 de CB 54) les cités suivantes, en donnant à l'Allemand les points indiqués si il les contrôle : Dantzig (1), Koenigsberg (1), Varsovie (1), Helsinki (1), Bucarest (2)

**F. S.**

# Errata et précisions pour 1941

Quelques erreurs s'étant glissées dans notre règle, vous trouverez les corrections ci-dessous, signalées par une puce rose. Les autres rectifications concernent les joueurs du Championnat de France de Wargame : en traduisant, Frank Stora avait adapté certains points de règle[1]. Or *1941* avait été choisi pour cette compétition en fonction de la version américaine. Voici donc les indications pour jouer la règle originale, signalé par une puce jaune. Les puces vertes indiquent les points (corrections et surtout précisions) qui concernent tout le monde.
Vous trouverez dans les Nouvelles du Front le bulletin d'inscription au championnat. Vous pouvez obtenir les règles compilées du championnat en écrivant à : Casus Belli / Championnat de France de Wargame, 5 rue de la Baume 75008 Paris.

## Carte et compte-tours

• Il n'y a pas de réserves soviétiques au tour 2 (l'astérisque est en trop).
• Au tour 4 (septembre), le temps n'est pas « Clair », mais « Pluie ».
• La Mer blanche correspond aux deux zones de mer au bord nord-est de la carte.
• Tous les élargissements des fleuves (exemple : 1508/1608) sont des lacs.
• Tout hex. côtier, même contenant très peu de terre, est praticable.
• La voie ferrée de Tallin à Léningrad passe par 616-615-715-714-713-812.
• Il n'y a aucune unité russe en 2401. L'unité finlandaise indiquée en 417 est en fait en 416 et l'unité allemande indiquée en 2026 est en fait en 2027 (comme indiqué sur les pions).

## Table des effets du terrain

• Les effets sur le combat des marais sont cumulatifs pour les blindés.

## 4- ZONE DE CONTROLE

**ZdC ennemies et mouvements des blindés**
• La règle est la même pour les blindés des deux bords, c'est-à-dire :
Premier paragraphe :
Ligne 1 : rayer « allemande ». Ligne 3 et ligne 7 : remplacer « soviétique » par « adverse ». Ligne 6 : lire « ... en ZdC si, ce faisant, elle ne sort pas et n'entre pas dans la... ».
Rayer le deuxième paragraphe.
Dans l'exemple, ligne 7, lire « ... occupait l'hex. 2522 ou l'hex. 2720... ». Rayer la dernière phrase.
**ZdC ennemies et retraites après combat**
• Ajouter à la fin du premier paragraphe : « On ne peut se replier dans une position non ravitaillée que si c'est la seule solution. » Ajouter à la fin de l'exception : « De tels replis ne sont possibles que si c'est la seule solution. » Reporter ces modifications à la Règle 7 - fin du chapitre Retraite après combat.

## 6- MOUVEMENT

**Mouvement par voie ferrée**
• Le joueur allemand : peut bouger 3 corps OU 1 armée OU 1 groupement (et non 4 corps). Il n'y a pas d'équivalence établie entre corps, armées et groupements.
• Une unité peut toujours se déplacer d'un hex., même si son potentiel de mouvement, trop réduit (infanterie isolée dans la boue), ne le lui permettrait pas, à condition de ne pas entrer dans un hex. interdit et de ne pas faire un mouvement de ZdC en ZdC interdit.
Pour le mouvement par voie ferrée, considérer que les hex. 105 et 106 d'une part, 111, 113 et 116 d'autre part, sont reliés par rail. Cette précision a aussi de l'importance pour la Règle 8 — Sources de ravitaillement.
• Il peut être utile de se servir de marqueurs pour délimiter les voies ferrées utilisables par les deux camps.
• Si le Russe le désire, il peut réduire le mouvement allemand par voie ferrée d'un corps au tour 5 et au tour 6, au lieu de deux corps à l'un de ces deux tours.

## 7- COMBAT

• Fin du chapitre Blindés : le bonus de combat des blindés n'est applicable que contre des unités attaquées en terrain dégagé (y compris si l'hex. contient une ville ou si l'attaque se fait à travers un fleuve).
• Fin du troisième paragraphe : lire « Une unité NE peut PAS attaquer plus d'un hex. »
• Fin de la première partie : lire « Si la force d'une pile (ou de plusieurs) doit être divisée par deux, divisez la force totale de la pile (ou des piles). »
• Résultats des combats / Echange : la force totale des défenseurs (ligne 8) s'apprécie en ne tenant compte que des chiffres imprimés sur les pions (indifféremment de toutes modifications dues au terrain, au ravitaillement, ou aux conditions météorologiques (lignes 13-14)).
• Avance après combat : une seule des unités attaquantes peut avancer dans l'hex.
• Retraite après combat : si un recul conduit à violer l'empilement sans pouvoir reculer davantage, la situation doit être normalisée par élimination d'une unité au choix du propriétaire.

## 8- RAVITAILLEMENT

• Ravitaillement aérien allemand : cette règle ne sera pas appliquée.
• Sources de ravitaillement : le Soviétique peut être ravitaillé par les voies ferrées venant de 4307 et 4313.
• Reddition : cette règle concerne les unités éloignées de plus de 5 hex. (et non pas 3). Pour cette règle, c'est à la fin du tour de jeu que l'on juge le ravitaillement des unités soviétiques.

## 10- FORTIFICATIONS

• Il ne faut pas tenir compte du DR% (qui devient un FS pour TOUTES les unités occupant un hex. de fortification).
• Sont TOUTES considérées comme des fortifications les villes suivantes : Kiev, Leningrad, Moscou, Odessa, Sébastopol.
• Seules les unités d'infanterie occupant une fortification sont doublées en défense.

## 11- METEO

• Neige (lignes 9 à 12) : les forces de toutes les unités de l'Axe sont divisées par deux en attaque (y compris les Finlandais) en période de neige. Il n'y a pas décalage d'une colonne.

## 12- RENFORTS ET RESERVES

• Les renforts de l'Axe peuvent aussi rentrer en jeu par une voie ferrée, mais ce faisant, ils réduisent d'autant la capacité ferroviaire de l'Axe.
• Renforts et réserves des deux camps ne peuvent entrer en jeu qu'en territoire ami.
• Ils peuvent bouger dès leur entrée (même les renforts russes levés dans une ville).

## 13- ALLIES DE L'ALLEMAGNE

• Roumanie : supprimer la restriction. Les unités positionnées en Roumanie font mouvement et attaquent librement au tour 1.
• Le Soviétique *peut* attaquer la Hongrie et la Roumanie au tour 1.

## 14 bis- Partisans soviétiques

• Le joueur soviétique peut désorganiser la capacité ferroviaire allemande en utilisant ses partisans. Au début de chaque tour de jeu, le joueur soviétique indique s'il utilise des partisans pour le tour. S'il le fait, la capacité ferroviaire de l'Axe est réduite à 1 SEUL corps pour le tour. Le joueur soviétique peut utiliser ses partisans seulement deux fois durant la partie, et ce uniquement à partir du tour 3.

## 14 ter- unités soviétiques de choc

• Le joueur soviétique dispose de 4 unités de choc, dont les potentiels sont indiqués en blanc sur le fond brun. Une unité de ce type voit son potentiel offensif divisé par deux si elle effectue un mouvement avant son attaque.
Une unité de choc ne peut avancer après un combat.

## 16- DUREE DE JEU ET CONDITIONS DE VICTOIRE

• Voici la grille applicable :
0 ou moins : grande victoire soviétique
1 : victoire soviétique substantielle
2 : victoire soviétique marginale
3-4 : victoire marginale allemande
5-6 : victoire substantielle de l'Axe
7 : grande victoire de l'Axe

(1) **Notes de Frank Stora.**
*La plupart des adaptations sont basées sur le travail du même auteur (John M. Astell) dans Great Patriotic War et sur des recherches historiques : les forces de l'Axe situées en Roumanie n'ont pas attaqué avant le 1er juillet ; les troupes de choc sont des sous-armées dans 1941, ce qui n'est pas historique et est rectifié dans GPW ; les voies ferrées des hex 0105 et 0106 se rejoignent effectivement hors carte, en terrain soviétique ; les voies ferrées venant de 4307 et 4313 viennent des provinces soviétiques de Georgie, Azerbaïdjan et Arménie.*

• **NOUVELLE TABLE DE COMBAT**

| Dé | 1/4 | 1/3 | 1/2 | 1/1 | 2/1 | 3/1 | 4/1 | 5/1 | 6/1 | 7/1 | 8/1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | AE | DR | DR | DR | EX | DE | DE | DE | DE | DE | DE |
| 2 | AE | AR | FS | DR | DR | EX | DE | DE | DE | DE | DE |
| 3 | AE | AR | FS | FS | DR | EX | EX | DE | DE | DE | DE |
| 4 | AE | AE | AR | FS | FS | DR | DR | DR | EX | DE | DE |
| 5 | AE | AE | AR | AR | FS | DR | DR | DR | EX | DE | DE |
| 6 | AE | AE | AE | AR | AR | FS | DR | DR | DR | EX | DE |

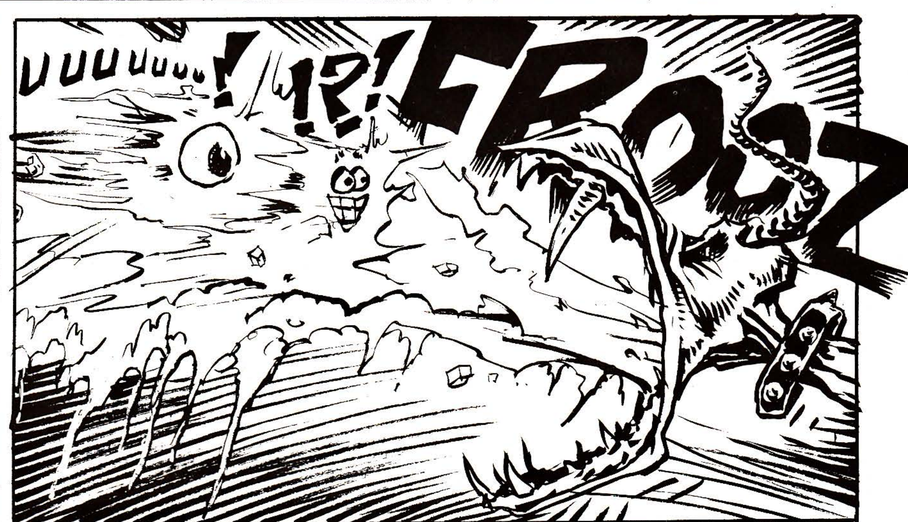

LES RE-TERRIBLES RE-AVENTURES DE


RE-KROC
LE -BÔ


IL ÉTAIT DEUX FOIS DANS L'EST.


J'AI HÂTE DESSAYER LE NOUVEAU TREMPLIN CONSTRUIT PAR LES TROOLS!
Moi AUSSI!


HA HA YYPEEE!
¡¡AAA!!
YOOOUUUUUU


UUUUUUU...!
!?!
FROOZ






HOP! HOP!
ALLONS Z-Y!
C'EST CHOUETTE, QUE TOUS LES PEUPLES PARTICIPENT!!
!!
!!
MÊME LES GOBS S'Y METTENT!
AIDE ALIMENTAIRE "OGRE LAND"
MOMO & PATOU ***
LE RESTO GÉANT!
CHEVALIER SÉGUR

RE-FIN

# Première Ligne

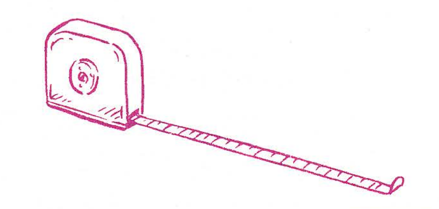
## une petite règle simple !



***Il y a quelques temps, Laurent Henninger regrettait au cours d'une conversation qu'il n'existe pas de petite règle simple pour initier les débutants au jeu avec figurines. Nous avons répondu « Chiche ! ». Voici un ensemble de règles simplifiées, voire simplistes. Nous avons volontairement pris le parti de sacrifier certains aspects historiques à la facilité de jeu. « Première Ligne » n'est certainement pas destinée aux joueurs confirmés, à moins qu'ils ne veulent s'amuser ou initier des amis.***

Nous avons choisi comme cadre la période antique et médiévale, car c'est celle qui permet le plus de variétés. Nous avons limité la diversité des types de troupes mais, si vous êtes intéressés par ce premier volet de règles, nous nous proposons plus tard de quoi l'étoffer (entre autres pour explorer d'autres périodes historiques). Attention, toutes les mesures sont données pour des figurines de 20 ou 25 mm. Pour le 15 mm, il suffit de diviser par 2 sauf quand c'est précisément indiqué.
Imaginons que nous sommes petites souris et que nous nous cachons sous une table de jeu où Joe Casus, joueur confirmé, explique les rudiments de *Première Ligne* à Thatyon le Moine qui le découvre...

**Thatyon :** Explique-moi un peu ce genre de jeu !
**Joe Casus :** C'est tout simple, tu as des figurines qui composent une armée. Chaque figurine représente 20 hommes réels. Tu les disposes sur la table, tu les fais avancer, tirer, combattre ; et à la fin il y a un vainqueur.
– Bon, j'ai déjà vu des figurines dans Casus Belli. Est-ce que j'ai besoin d'autre chose pour jouer ?
– Il te faut une surface de jeu, une grande table fait l'affaire (mais tu peux aussi jouer par terre), un mètre ruban et un dé à 20 faces.



### Y a-t-il des différences entre les figurines ?

Il existe plusieurs types de troupes. Tu as l'infanterie et la cavalerie et chacune est divisée en « légère » (sans armure ou en armure de tissus ou de cuir) et « lourde » (armure de métal). On fait aussi une différence selon que les guerriers combattent plus ou moins serrés les uns des autres. Ceux qui combattent moins serrés ont une plus grande mobilité. L'infanterie peut donc être « normale », « serrée » et « dispersée » (les soldats combattent loin les uns des autres). La cavalerie est seulement « normale » ou « dispersée », du moins pour le moment.

### Ils sont tous pareils, tes soldats ?

Non. Tu as vu qu'il existait plusieurs types de cavaliers et de fantassins (soldat d'infanterie). En plus, ils sont plus ou moins entraînés. Il y a des combattants moyens, des soldats d'élite et des recrues, c'est-à-dire des gens rapidement rassemblés et qui ne savent pas bien se battre ; il y a aussi des réguliers, des irréguliers, et enfin des fanatiques.

### C'est quoi des « réguliers » ?

Dans certaines armées, l'entraînement portait au moins autant sur le combat de groupe que sur le combat individuel. C'est le cas de la Légion romaine par exemple. Ces soldats sont mieux entraînés à combattre ensemble et donc moins susceptibles de comportements excessifs. En outre, ils manœuvrent mieux. On va les appeler « réguliers » et cela aura plusieurs effets dans le jeu ; en particulier, ils peuvent relancer le dé (s'ils le veulent) quand ils font 1, 2, 19 ou 20 sur 1d20. Attention, comme c'est indépendant du moral, tu peux avoir des réguliers normaux, des réguliers recrues ou des réguliers d'élite.

### Et les autres troupes, celles qui ne sont pas des réguliers ?

On les appelle « irréguliers », bien sûr. C'est la grande majorité des troupes de cette époque car les États organisés étaient rares en dehors de l'Assyrie, la Grèce, Rome, Byzance,...

### Les fanatiques ?

Les fanatiques, comme leur nom l'indique, sont des troupes fanatisées, qui sont très motivées contre l'ennemi. Ca se traduit par un bonus à leur moral. Toutes les troupes peuvent être des fanatiques. On peut donc avoir des fanatiques d'élite mais aussi des recrues fanatiques. Ce n'est pas parce ces troupes sont plus belliqueuses qu'elles se battent mieux.

### Est-ce qu'il y a des officiers ?

Les commandants des unités ne sont habituellement pas représentés. Par contre, il y a des généraux. Un général en chef est obligatoire mais on peut avoir des généraux adjoints qui ne commandent que certaines unités. Il est conseillé de noter quelles unités sont commandées par un sous-général.

### Comment sont représentés les généraux ?

Un général est une figurine qui représente le général lui-même et son entourage (amis, conseillers, gardes...). Cette figurine peut se déplacer, tirer, être la cible d'un tir et même combattre en mêlée comme une figurine ordinaire. Les figurines de généraux sont, actuellement, les seules qui peuvent être isolées et non formées en unités. Le type de la figurine varie selon la période historique, la bataille et est donc « libre ». Il n'a pas à être du même type que celui des unités commandées.

### Une fois que j'ai mes figurines, qu'est-ce que j'en fait ?

Il faut les fixer sur des socles et les constituer en unités. La taille des socles dépend du type de troupe. La taille des socles est dans le tableau ci dessous. La largeur est obligatoire, la profondeur est un minimum que tu peux augmenter si tes figurines sont trop grandes...

### Tu as parlé d'unités, c'est quoi ?

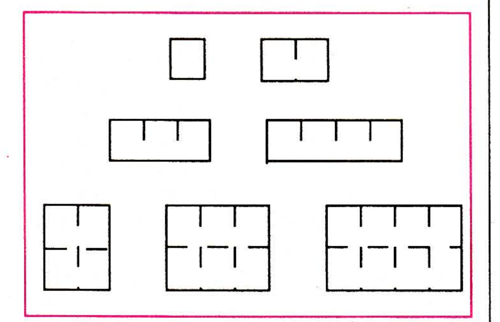
Les unités sont des groupes de combattants réunis sous le même commandement. Une unité ne doit pas compter moins de 5 ni plus de 50 figurines. Une unité ne peut être ni agglomérée à une autre, ni séparée en morceaux. On ne peut pas mélanger dans la même unité des figurines avec des socles différents ni des réguliers avec des irréguliers.

### Mais ça fait beaucoup de socles ?

Oui, et c'est mal aisé à déplacer. Ce que je te conseille, c'est de faire des socles collectifs regroupant 2, 3, 4, voire 8 figurines. Mais il te faut garder « de la monnaie » pour enlever des pertes. En large, tu ne devrais pas faire tes socles collectifs

| Taille des socles | Figurines 25 mm | | | | | Figurines 15 mm | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | INFANTERIE | | | CAVALERIE | | INFANTERIE | | | CAVALERIE | |
| | Serrée | Normale | Dispersée | Normale | Dispersée | Serrée | Normale | Dispersée | Normale | Dispersée |
| Largeur | 15 | 20 | 30 | 20 | 30 | 10 | 13,3 | 20 | 13,3 | 20 |
| Profondeur | 20 | 30 | 30 | 40 | 40 | 15 | 20 | 20 | 30 | 30 |

de plus de 6 cm (4 cm en 15 mm).



## Quelles armes ont tes soldats ?

Tu as 3 armes de tir (appelées aussi armes de jet) : l'arc, la fronde, le javelot ; et 5 armes de mêlée : la lance, l'arme à 2 mains, le javelot, le javelot lourd et l'arme de poing. Pour ce qui est de l'arc, l'arc des cavaliers est plus petit que celui des gens à pied et, en général, il tire moins loin. Dans le tableau des tirs, on l'a noté « arc monté » et sa distance de tir est plus faible que celle de l'arc (de l'infanterie). Enfin, il y a des troupes avec bouclier et d'autres qui n'en ont pas. La taille du bouclier n'est pas prise en compte.

## C'est quoi, une arme de mêlée ?

C'est une arme qui sert pour le combat au corps à corps. La mêlée est le combat de près, quand les unités se touchent.

## Et le javelot lourd ?

Il existait des sortes de gros javelots assez lourds que l'on lançait juste avant le contact. Ils faisaient beaucoup de dégâts si l'ennemi n'avait pas de bouclier et gênaient cet ennemi s'il avait un bouclier, en se plantant dedans. C'est donc une arme de mêlée et non une arme de jet. Le meilleur exemple en est le fameux pilum des Romains. Cependant, on peut utiliser ce terme pour d'autres armes dont l'effet est assez proche comme l'angon des Francs ou certaines haches de jet lourdes, voire le tomahawk des Indiens d'Amérique du nord-est.

## Le javelot est donc une arme de mêlée et une arme de jet ?

Oui, mais il ne peut pas servir et pour le tir et pour la mêlée au cours de la même période.

## C'est quoi, une période ?

C'est un tour de jeu, c'est-à-dire un certain temps pendant lequel tous les soldats peuvent faire quelque chose. Elle est découpée en plusieurs phases : déclarations de charge, test de moral, mouvements, tirs et mêlée.

## Que c'est compliqué !

Mais non, tu vas voir, ça vient tout seul. Mais commençons par préparer le terrain. Le terrain est une table, au mieux de la taille d'une table de ping-pong, sur laquelle on met généralement une nappe et des « éléments de terrain ».

## C'est quoi, ça ?

Ce sont des endroits où le terrain est particulier et a un effet sur la bataille : les forêts, les collines, la broussaille, le terrain mou, les marais, les villages ainsi que les cours d'eau, rivières et ruisseaux. Ils sont représentés au moins par des papiers découpés, au mieux par des arbres, des maisons, etc. à l'échelle. Les ruisseaux font 1 à 3 cm de large, les rivières de 3 à 10 cm. Il faut que la limite de l'élément soit bien visible par rapport à la table ou à la nappe sur laquelle il est posé.
Pour composer le terrain, soit les deux joueurs se mettent d'accord, soit ils le font poser par un tiers neutre. Ensuite, tu dessines un plan du terrain pour indiquer, en secret, la position de départ de tes unités (ton adversaire en fait autant). Il ne faut pas qu'elles soient à moins de 30 cm des bords latéraux de la table, ni à moins de 30 cm de la ligne du milieu de la table (en long !).

## Comment je les note ?

Par leur abriéviation : inf= infanterie, lég.= légère, lrd.= lourde, etc.

## Et quand le plan est fait ?

Chacun pose ses unités à l'endroit décidé et le jeu commence. Tu n'es pas obligé de dévoiler les unités qui sont cachées derrière une colline ou dans une forêt ou un village, pour ménager l'effet de surprise. Bien sûr, il faut qu'elles soient marquées sur le plan et qu'on les pose sur la table dès qu'un petit bout peut être vu.

## Quand est-ce qu'une unité en voit une autre ?

En principe, quand le bout du socle d'une figurine de l'une voit un morceau du socle d'une figurine de l'autre, c'est-à-dire si l'on peut tracer une ligne droite entre les deux. La distance sur la table importe peu. Par contre, elles ne se voient pas quand il y a quelque chose entre les deux (colline, bois, village ou une autre figurine, amie ou ennemie). Une figurine sur une colline est vue de partout et voit elle-même les troupes, même cachées par d'autres troupes. Elle ne voit pas celles qui sont derrière une autre colline ni celles qui sont à moins de 30 cm derrière un bois ou un village.

## Et les troupes dans les bois ?

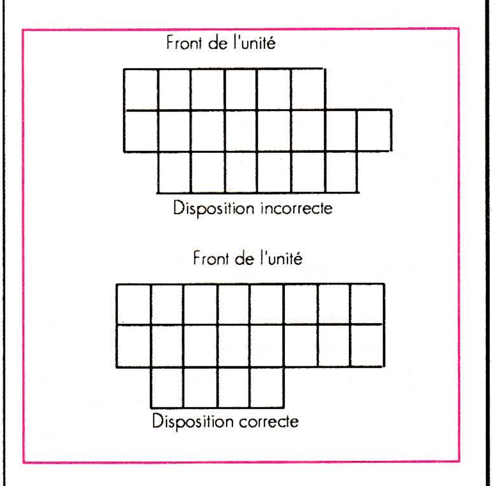
Une figurine dans un bois ou un village qui se trouve à moins d'1 cm du bord du bois voit au dehors sans problème. Elle est vue par une figurine située dans la plaine à 10 cm ou moins de ce bord. Si elle n'est pas à moins 1 cm du bord, elle voit et elle est vue à 5 cm. La broussaille ne cache pas la vue, mais l'infanterie dispersée peut s'y coucher et rester cachée à l'arrêt. Bien sûr, tu ne couches pas les figurines. Tu les laisses simplement à l'arrêt. C'est comme si l'unité était à moins de 1 cm du bord d'un bois, qu'elle que soit la distance avec le bord de la broussaille.
Par ailleurs, une figurine d'infanterie ou de cavalerie dispersée compte, pour la visibilité comme 1 cm de bois. Donc une autre figurine, collée contre leurs socles, verra à travers 1 rang de dispersés et pas à travers 2.

## Est-ce qu'on voit les cavaliers par-dessus l'infanterie ?

Non, les cavaliers ne sont pas plus hauts que l'infanterie pour voir et être vus, à cause de la poussière qu'ils dégagent. Par contre, les généraux sont vus au-dessus des autres troupes ; on suppose qu'ils ont des drapeaux ou insignes quelconques.

## Quand je pose mes unités, comment dois-je les disposer ?

Tu les mets toutes dans le même sens, socles joints. Elles regardent dans la même direction. Ce côté où elles regardent, l'ennemi généralement, est appelé « le front ». Il doit être aligné, aussi droit que possible. Tu ne peux le mettre en courbe que si le terrain (un bois par exemple) t'y oblige. Ce front est toujours le rang qui compte le plus de figurines. Si un rang derrière en a plus, elles doivent avancer pour s'aligner sur le front. Tu remplis ensuite les autres rangs et seul le dernier rang peut être moins incomplet.




## Quand tout est posé, je peux commencer à jouer ?

Oui. Chaque tour commence par les déclarations de charges, sur lesquelles nous reviendrons, puis chacun avance ses unités. Chaque joueur avance les unités qu'il veut, toutes s'il le désire.

## Ensemble ?

Oui, ensemble. Les mouvements sont supposés se faire en même temps. Si par hasard deux unités risquent de se gêner ou si l'une avait un avantage à jouer avant l'autre, on les déplace par 1/4 de mouvement, c'est-à-dire que chacun fait 1/4 de son mouvement ou une manœuvre égale à 1/4 de mouvement. Ainsi, la gêne ou le fait que l'un joue en fonction de l'autre, sont limités. Si pour un 1/4 donné, on a commencé une manœuvre qui dure 1/2, on la finit le 1/4 suivant.

## De combien peut-on bouger les unités ?

Ca dépend du type de figurines. Tu as droit à un déplacement maximum (un certain nombre de cen-

timètres), qui dépend de ce type. Il est donné dans le tableau suivant. Mais une unité n'est jamais obligée de faire son déplacement maximum.
Le tableau indique trois vitesses. Tu as la vitesse normale, c'est la plus employée. La vitesse variable (qui est tirée au dé) est utilisée dans certains cas que nous verrons : c'est la vitesse pour fuir ou pour éviter une charge ennemie. La vitesse de charge sert à attaquer.

| Mouvement en cm | INFANTERIE | | | CAVALERIE | |
|---|---|---|---|---|---|
| | Serrée | Normale | Dispersée | Normale | Dispersée |
| Normal | 16 | 20 | 20 | 30 | 40 |
| Charge | 20 | 24 | 24 | 40 | 50 |
| Variable : 1 dé + | 10 | 14 | 16 | 24 | 32 |

## C'est quoi la charge ?

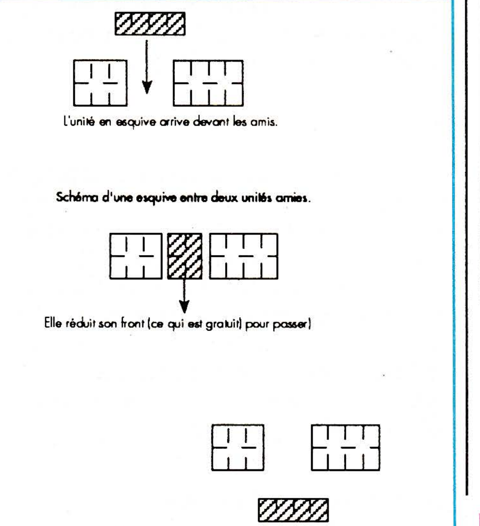
C'est un mouvement qui est destiné à amener l'unité au contact d'une unité ennemie pour un combat au corps à corps. Il doit être déclaré avant les mouvements, c'est la « déclaration de charge » dont je parlais. Si tu n'as pas fait de déclaration de charge, tu dois arrêter ton unité à 5 cm de toute unité ennemie, même si elle est tournée d'un autre côté.

## Et que fait une unité qui se trouve ainsi attaquée ?

Elle peut elle-même attaquer l'ennemi qui la charge. On dit « contre-charger ». Elle peut aussi rester sur place. Enfin, si l'unité chargée est équipée d'une arme de jet, elle peut tenter d'éviter la charge en faisant une esquive.

## C'est quoi, une esquive ?

C'est un mouvement à vitesse de fuite dans la direction opposée à l'ennemi qui charge. On utilise la vitesse variable, si bien qu'on risque d'être rattrapé. Par contre, on peut aussi aller beaucoup plus vite. De plus, comme on ne cherche pas à rester en ligne, une petite ouverture de 5 cm entre deux unités amies suffit à passer. Par contre, l'unité ne peut jamais se couper en morceaux.
Après l'esquive, l'unité est un groupe désordonné qui se remet en ordre. La période suivante, il ne peut pas bouger, ni tirer. Il lui est juste permis de faire un mouvement à vitesse normale en arrière vers son bord de table. Il est dit « en ralliement ». S'il est attaqué, il doit esquiver à nouveau.




## Et celui qui a chargé ?

Il va jusqu'au bout de sa charge. S'il te touche dans le dos, tu subiras des pertes sans pouvoir riposter. Si il rencontre une autre unité, il la combattra. Si enfin il ne touche personne, il restera sur place pendant une période, « en ralliement ».

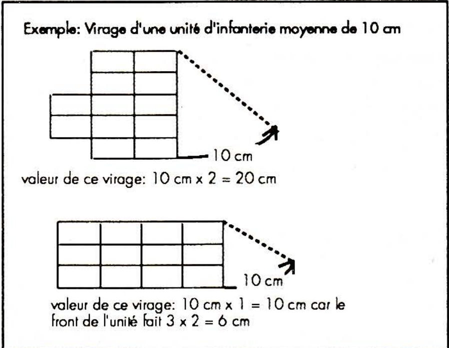
## Et le terrain a un effet sur le mouvement ?

Certains terrains ralentissent les troupes, d'autres empêchent certaines de passer. Le tableau suivant l'explique. 1/2 signifie que la vitesse est divisée par 2 et donc que cm fait sur ce terrain vaut 2 cm de ta capacité de déplacement. De même, 1/4 signifie que la vitesse est divisée par 4 et donc que 1 cm fait sur ce terrain vaut 4 cm de déplacement. Interdit veut dire que ce type de troupes ne peut pas passer sur ce terrain.

| Elément de terrain | INFANTERIE | | | CAVALERIE | |
|---|---|---|---|---|---|
| | Serrée | Normale | Dispersée | Normale | Dispersée |
| Colline | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Forêt | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/4 | 1/4 |
| Broussailles | 1/2 | 1 | 1 | 1/4 | 1/4 |
| Marais | 1/2 | 1/2 | 1/2 | Int. | 1/4 |
| Village | 1/2 | 1/2 | 1/2 | Int. | Int. |
| Terrain Mou | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/4 | 1/4 |
| Ruisseau ou Gué | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/2 |
| Rivière | Int. | 1/4 | 1/4 | 1/4 | 1/4 |

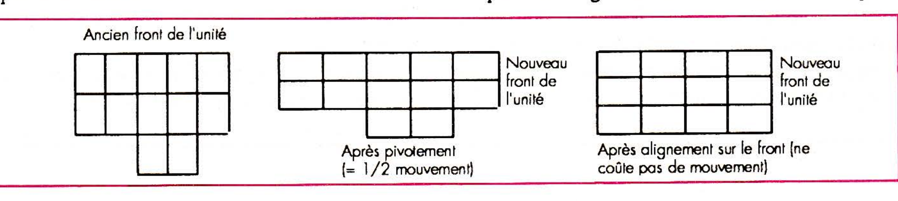
## Et si je veux tourner ?

Tu as deux solutions : le virage et le pivot. Le virage signifie que la figurine intérieure reste fixe tandis que tu mesures la distance parcourue par la figurine extérieure. Cette distance vaut double pour le déplacement sauf si le front de ton unité fait au plus 6 cm de long ou si ton unité est constituée de réguliers.



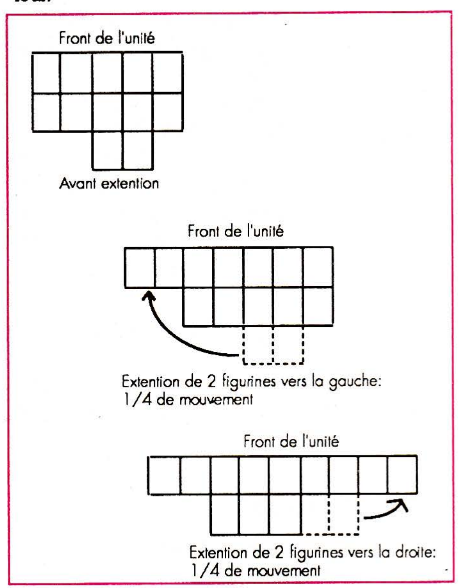

## Et le pivot ?

C'est le fait de tourner chaque figurine sur place. On prend comme base le coin du front situé vers l'endroit où les figurines vont se tourner. Ce mouvement prend 1/2 période et donc utilise 1/2 capacité de mouvement.




## Que dois-je faire si je veux étendre ou rassembler mon unité ?

On compte que l'on étend ou réduit le front de l'unité. La règle selon laquelle aucun rang arrière ne peut être plus long que le front fait que ces rangs aussi se réduisent d'eux-mêmes quand le front s'élargit. On compte par 1/4 de période (et donc de capacité de déplacement). Tu peux, en dépensant 1/4 de mouvement, étendre ou réduire ton front de 1 ou 2 figurines (1 à 4 pour les réguliers), et ce jusqu'à la totalité de ta capacité de mouvement (soit jusqu'à 8 figurines par tour, 16 pour les réguliers). Mais il est interdit de réduire ET d'étendre le front de la même unité dans le même tour.




## Quand on étend son front, c'est obligatoirement avec des figurines du dernier rang ?

Non. Ce sont en principe des figurines du 2e rang. Les figurines du dernier rang viennent compléter si besoin est l'avant-dernier et ainsi de suite. Cela peut être important si l'unité est composée de figurines différentes.

## Bon, une fois que tous les mouvements sont exécutés, que fait-on ?

On passe au tir puis aux mêlées. Je vais t'expliquer le tir (la mêlée suit le même schéma). Pour le tir, on calcule le nombre de tireurs puis le « facteur » et on en déduit le nombre de pertes. On ne tire que sur un ennemi que l'on voit directement, en général sur le plus proche et surtout le plus menaçant.

## Toutes les figurines peuvent tirer ?

Dans une unité ne peuvent tirer que les figurines qui ont une arme de tir (arc, fronde ou javelot), et dont l'ennemi est à portée. Les portées sont données dans le tableau ci-après. Seules les figurines du premier rang et la moitié de celles du 2e peu-

vent tirer. Pour l'infanterie et la cavalerie dispersées, le 2e rang tire au complet. Mais si l'unité vient d'étendre ou de réduire son front, seul le premier rang tire. Enfin, une unité qui charge ou contre-charge ne tire pas. Le 1/2 pour «dispersée» signifie que les pertes sont divisées par 2.

| Arme de Tir | Portée Normale | Courte Portée | INFANTERIE | | | CAVALERIE | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | Lourde | Légère | Dispersée | Lourde | Légère | Dispersée |
| Arc * | 60 cm | 20 cm | 1 | 2 | 1/2 | 1 | 2 | 1/2 |
| Fronde | 30 cm | 10 cm | 2 | 2 | 1/2 | 2 | 2 | 1/2 |
| Javelot | 15 cm | 10 cm | 1 | 2 | 1/2 | 1 | 2 | 1/2 |
| Arc monté* | 45 cm | 15 cm | 1 | 2 | 1/2 | 1 | 2 | 1/2 |

* : l'utilisation de cette arme interdit l'usage du bouclier

On peut noter que l'infanterie régulière armée d'arcs peut faire aussi tirer, s'ils existent, ses 3e et 4e rangs avec la moitié de leurs figurines.

## On peut tirer sur le côté ?

Seulement la cavalerie dispersée. Les autres troupes tirent droit devant elles. Si une troupe amie se trouve plus ou moins sur la trajectoire du tir, il faut que les flèches (ou autres) passent à plus de 5 cm, sinon on ne peut pas tirer. On ne peut tirer sur une figurine isolée (général) que si elle est à plus de 5 cm de toute unité.

## Quel est l'effet du tir ?

Comme tu l'as vu, dans le tableau ci-dessus tu as un «facteur» selon l'arme du tireur et le type de la cible. A ce facteur, on ajoute 1 si la cible n'a pas de bouclier et 1 si elle est à courte portée. Ensuite, pour chaque tireur, il faut confirmer que l'on inflige une «perte» à l'unité d'en face en faisant au plus, sur le dé à 20 faces, le facteur obtenu.
Par exemple, 2 archers tirent sur de l'infanterie légère sans bouclier (facteur 2+1=3). On lance le dé pour le premier tireur : 15, manqué ! Pour le 2e tireur : 2, touché ! L'unité visée perd une figurine.

| | |
|---|---|
| +1 | Ennemi sans bouclier |
| +1 | Tir à Courte Portée |

## Mais si j'ai 25 tireurs, c'est très long !

Dans ce cas, le mieux est de multiplier le nombre de tireurs par le facteur. Chaque vingtaine donne une perte automatique et on ne lance qu'une fois le dé, pour le reste. Exemple, toujours facteur 3 mais avec 25 tireurs. 3 fois 25 égale 75 ([3X20] +15). Cela fait 3 pertes et il reste 15. On lance le dé : 13, réussi ! Total : 4 pertes. On enlève donc 4 figurines.

## Ca fait beaucoup de morts !

Non, ça fait beaucoup de pertes, c'est un peu différent. Tu sais, les pertes, ce sont les soldats morts et les blessés, mais aussi tous ceux qui sont légèrement touchés, ceux qui ont peur, ceux qui restent près d'un ami, etc. Donc on enlève des figurines qui représentent chacune 20 soldats qui ne combattent plus pour différentes raisons, mais ne sont pas tous morts.

## Si l'unité visée est composée de figurines de types différents ?

Tu peux ou choisir de tirer sur un seul type de troupes, ou partager tes tireurs.

## Et après le tir ?

On fait les mêlées, c'est-à-dire les combats au corps à corps. Le système est le même que pour le tir.
Tu regardes dans le tableau ci-dessous le nombre de rangs qui peuvent combattre selon l'arme employée. Ensuite, tu vois combien tu as de combattants. Pour cela tu comptes ceux qui sont au contact d'un socle ennemi. Ensuite, si ta ligne est plus longue que celle de ton adversaire, tu peux rajouter la figurine voisine de la dernière qui est en contact. On dit qu'elle est «en débordement».

| Arme de Mêlée | | Tours | Rangs | INFANTERIE | | | CAVALERIE | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | Lourde | Légère | Dispersée | Lourde | Légère | Dispersée |
| INFANTERIE | Arme de poing | Tous | 1 | 2 | 3 | +1 | 2 | 3 | = |
| | Lance | Tous | 1 et 1/2 | 2 | 3 | +1 | 5 | 5 | -1 |
| | Javelot | 1 | 1 et 1/2 | 3 | 4 | +1 | 3 | 4 | = |
| | Javelot lourd | 1 | 1 et 1/2 | 4 | 5 | = | 3 | 3 | = |
| | Arme à 2 mains * | Tous | 1 | 5 | 5 | -1 | 5 | 5 | -1 |
| CAVALERIE | Arme de poing | Tous | 1 | 2 | 3 | +1 | 3 | 4 | -1 |
| | Lance | 1 si ch. | 1 | 4 | 5 | = | 4 | 5 | = |
| | Javelot | 2 | 1 | 3 | 5 | +1 | 4 | 5 | = |
| | Arme à 2 mains* | Tous | 1 | 3 | 3 | +1 | 4 | 4 | = |

* : l'utilisation de cette arme interdit l'usage du bouclier  si ch. : si l'unité est comptée avec la charge

## C'est quoi la colonne des « tours » ?

C'est le nombre de périodes de la même mêlée pendant lesquelles tu peux utiliser cette arme. Il n'y a qu'une «phase de mêlée» par tour de jeu mais si aucune des 2 unités ne «craque» au moral et décroche, on considère que c'est la même mêlée qui continue la période suivante. Par exemple, si tu as de l'infanterie avec un javelot, tu comptes le premier tour avec javelot sur 1 rang et 1/2 mais au 2e tour tu n'as plus le javelot.

## Et alors ?

Alors, tu combats avec l'arme de poing d'infanterie. Celle-là, tu ne la perds jamais. De même avec la lance de cavalerie, tu combats à l'arme de poing de cavalerie (épée, sabre ou autre...) à partir du 2e tour de mêlée. On considère que c'est une mêlée différente quand il y a eu 1 tour où l'unité n'a pas combattu pendant la phase de mêlée.
Supposons que pour une unité de figurines armées de lances, sur 3 rangs de profondeur, j'aie 5 figurines en contact. Tu combats avec 5 figurines du premier rang et 2, 5 du 2e, soit 7 figurines car on ne compte pas le 0, 5 qui reste. Si tu avais 1 figurine en débordement, tu aurais 6+(6/2) soit 9 combattants. Si tu avais une figurine en débordement de chaque côté, tu aurais 7+(7/2)= 10 combattants.

## Si je suis en contact avec plusieurs unités ?

Tu dois les combattre avec au moins 1 figurine chacune, sauf bien sûr si tu n'as pas assez de figurines au contact en tout.

## Et ensuite ?

Eh bien, c'est comme pour le tir. Tu prends ton facteur selon ton arme et selon l'ennemi, puis tu ajoutes 1 si tu es une unité d'élite, 1s i l'ennemi n'a pas de bouclier, 1 si tu as le bonus de charge, et 1 si tu es sur une colline, plus haut que l'ennemi, ou si tu l'as descendu ce tour-ci ; tu retranches 1 si tu es une unité de recrues ; tu ajoutes 2 si tu es «enragé» (voir le moral) et si tu es de la cavalerie contre de l'infanterie qui a fait un mouvement ce tour-ci. Ensuite, tu multiplies par le nombre de combattants. Les vingtaines sont des pertes automatiques et tu lances un dé à 20 faces pour confirmer le reste. On enlève les figurines perdues, en commençant toujours par les rangs arrières et les figurines qui n'étaient pas au contact.

| | | |
|---|---|---|
| +1 | Unité d'élite | - 1 |
| | Ennemi sans bouclier | +2 |
| | Bonus de charge | |
| | Avantage de la colline | |

| | |
|---|---|
| - 1 | Unité de recrues |
| +2 | «Enragé» |
| | Cavalerie en charge contre infanterie en mouvement. |

## Attends, ça, je comprends, mais le bonus de charge consiste en quoi?

Si ton infanterie, pour venir au contact, a chargé tout droit sur les derniers 3 cm avant de toucher l'ennemi, ou 8 cm pour la cavalerie, elle a pris de l'élan et donc provoque plus de pertes en face.

Pour la cavalerie armée de lances, il faut qu'elle ait ce « bonus de charge » sinon elle ne combat qu'à l'arme de poing. Une remarque : tu n'as pas droit à ce bonus de charge si le terrain t'a ralenti dans la période, même si tu as utilisé la vitesse de charge.

### Et la cavalerie en charge contre l'infanterie ?

Si l'infanterie fait mouvement, elle est moins en ordre que si elle attend sur place. Alors, la cavalerie qui charge peut la bousculer et lui faire plus de dégâts. Mais ce n'est valable que si la cavalerie a le bonus de charge.

### Si mon unité est en contact avec des figurines de types différents ?

Tu fais autant de combats séparés qu'il y a de types différents de troupes en contact.

### Que se passe-t-il ensuite ?

Celui qui a le plus de pertes a perdu le tour de mêlée. Il recule de 5 cm et devra tester son moral le tour d'après. Ainsi, le tour est fini et on passe au suivant.

### Plusieurs fois, tu m'as parlé d'un test de moral ?

Toute unité, à tout moment, se trouve dans un des états moraux suivants :

- **Enragée :** l'unité attaque et se précipite sur l'ennemi le plus proche à vitesse de charge. Elle peut charger ainsi deux périodes. Ensuite, si elle n'a pas rencontré une unité ennemie, elle est fatiguée et passe en état « stoppée ». Si elle est chargée, elle doit contre-charger.

- **Normale :** c'est la situation normale, de base, d'une unité. Elle peut avancer vers l'ennemi et le charger ou le contre-charger éventuellement.

- **Stoppée :** l'unité est choquée. Elle refuse d'avancer vers l'ennemi, à plus forte raison de le charger. Si elle est attaquée, elle se bat normalement. Elle peut contre-charger.

- **En retraite :** l'unité est très choquée. Elle veut s'éloigner de la bataille. Elle devra s'éloigner de tout ennemi en vue d'au moins 1/2 mouvement. Elle reste dos à l'ennemi sauf si elle est attaquée. Dans ce cas, elle se défend normalement mais ne peut contre-charger. Si elle est déjà engagée en mêlée, elle devra tenter une esquive, même si elle n'a pas d'arme de jet.

- **En déroute :** l'unité veut quitter le champ de bataille. Elle s'éloigne de tout ennemi puis rejoint son bord de table à vitesse de fuite, dos à l'ennemi. Elle ne fait pas face si elle est attaquée et ne riposte pas si elle est contactée en mêlée. Encerclée, elle se rend.

L'unité se trouve dans un de ces états jusqu'à ce qu'un autre test de moral le change, sauf pour l'état « enragée » (voir ci-dessus).

### Comment passe-t-on de l'un à l'autre de ces états ?

L'unité passe d'un état à un autre à l'occasion d'un test de moral. Ce test de moral a lieu après les déclarations de charge. Le test est obligatoire pour les unités qui ont déclaré une charge, qui sont chargées, qui ont subi 3 pertes au tir ou qui ont perdu leur mêlée le tour précédent ou qui voient un ami en déroute à moins de 40 cm. On peut décider aussi de faire volontairement un test pour une autre unité, à volonté (notamment pour celles en retraite ou déroute). Une unité ne teste son moral qu'une fois par tour, quel que soit le nombre de causes de test.

### Comment fait-on pour tester son moral ?

Pour tester, on lance le dé (à 20 faces) et on applique les modificateurs suivants :



de 40 cm, le joueur peut retirer 2 s'il le veut et la laisser « normale ».
L'unité chargée par l'unité d'élite ci-dessus est une unité de recrues qui était « stoppée ». Elle teste car elle est chargée et fait 2. Comme ce sont des recrues, on enlève 2 soit un total de 0. Si son général n'est pas à moins de 40 cm pour rajouter 2, l'unité « déroute », c'est-à-dire qu'elle fuit tout de suite, sans attendre l'attaque.

**modificateur:**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Unité d'élite | +2 | Unité de recrues | - 2 | Ennemi sur le Flanc ou l'Arrière | - 3 |
| Unité qui a perdu sa mêlée | - 5 | Fanatiques | +5 | Chaque ami en déroute à 40 cm | - 1 |
| Général à moins de 40 cm | + ou - 2 | Général en contact | + ou - 6 | Chaque ennemi en déroute à 40 cm | +1 |

+ ou - signifie « plus ou moins », c'est-à-dire que l'on peut ajouter ou retirer au gré du joueur. Bien sûr, on compte soit « en contact » soit « à moins de 40cm », mais pas les deux. Un général ne peut compter « en contact » qu'avec une seule unité à la fois. Le général en question peut être le général adjoint responsable de l'unité ou le général en chef. Les deux généraux ne peuvent pas être ensemble. On choisit le plus favorable.

### Et ensuite ?

Après les mêlées, le tour est terminé et l'on recommence : déclarations de charge, test de moral, mouvements...

| | Etat antérieur de l'unité | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dé | Enragée | Normale | Stoppée | Retraite | Déroute |
| 19 et + | Enragée | Enragée | Normale | Stoppée | Stoppée |
| 17 - 18 | Enragée | Normale | Normale | Stoppée | Stoppée |
| 15 - 16 | Enragée | Normale | Normale | Stoppée | Retraite |
| 13 - 14 | Enragée | Normale | Stoppée | Retraite | Retraite |
| 11 - 12 | Enragée | Normale | Stoppée | Retraite | Retraite |
| 9 - 10 | Enragée | Normale | Stoppée | Retraite | Déroute |
| 7 - 8 | Enragée | Normale | Stoppée | Retraite | Déroute |
| 5 - 6 | Enragée | Stoppée | Retraite | Retraite | Déroute |
| 3 - 4 | Stoppée | Stoppée | Retraite | Retraite | Déroute |
| 1 - 2 | Stoppée | Stoppée | Retraite | Déroute | Déroute |
| 0 et - | Stoppée | Retraite | Déroute | Déroute | Déroute |

### Quand est-ce qu'on s'arrête ?

Avant le début du jeu, on a fixé les conditions de victoire. Cela peut être d'atteindre un tel objectif (prendre un pont ou un village ou encore sortir de la table...) avant la fin du 10e ou du 12e tour. On peut aussi décidé que l'on a gagné dès qu'un certain résultat est atteint. C'est ce qu'on appelle des jeux à scénario. On peut aussi décider de jouer jusqu'à telle heure, l'heure de dîner par exemple...

### C'est compliqué, peux-tu me donner des exemples ?

Une unité de moral normal subit un tir qui lui cause 4 pertes. Elle teste son moral et fait 6 sur le dé 20. Elle devient « stoppée » et donc ne peut plus avancer vers l'ennemi. Le joueur approche son général au contact de l'unité et, le tour suivant, fait un test volontaire. Il fait 3, mauvais résultat qui lui vaudrait la retraite mais qui devient 9 puisqu'on ajoute 6 dus à la présence du général. L'unité reste « stoppée ». Le tour suivant, il reteste volontairement et fait un 12 ; 12 plus 6 égale 18 : l'unité redevient « normale ».
Une unité d'élite veut charger. Elle teste et fait 18. On ajoute 2 pour élite, cela donne 20 et l'unité devient « enragée ». Mais si son général est à moins

### Peux-tu me faire essayer une petite partie ?

Bien sûr !
C'est le meilleur moyen d'apprendre. Rien n'empêche d'ailleurs, pour essayer, de jouer simplement avec des socles en carton de la bonne taille. Ce n'est qu'ensuite que tu fixeras tes figurines dessus.
Nous allons jouer des Romains contre des Germains.
Nous sommes donc au 1er siècle après J.-C...

**Vincent Herelle**

PREMIERE LIGNE

JEU CASUS BELLI

## Mouvement

| Mouvement en cm | INFANTERIE | | | CAVALERIE | |
|---|---|---|---|---|---|
| | Serrée | Normale | Dispersée | Normale | Dispersée |
| Normal | 16 | 20 | 20 | 30 | 40 |
| Charge | 20 | 24 | 24 | 40 | 50 |
| Variable : 1 dé + | 10 | 14 | 16 | 24 | 32 |

| Elément de terrain | INFANTERIE | | | CAVALERIE | |
|---|---|---|---|---|---|
| | Serrée | Normale | Dispersée | Normale | Dispersée |
| Colline | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Forêt | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/4 | 1/4 |
| Broussailles | 1/2 | 1 | 1 | 1/4 | 1/4 |
| Marais | 1/2 | 1/2 | 1/2 | Int. | 1/4 |
| Village | 1/2 | 1/2 | 1/2 | Int. | Int. |
| Terrain Mou | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/4 | 1/4 |
| Ruisseau ou Gué | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/2 | 1/2 |
| Rivière | Int. | 1/4 | 1/4 | 1/4 | 1/4 |

## Tir

| Arme de Tir | Portée Normale | Courte Portée | INFANTERIE | | | CAVALERIE | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | Lourde | Légère | Dispersée | Lourde | Légère | Dispersée |
| Arc * | 60 cm | 20 cm | 1 | 2 | 1/2 | 1 | 2 | 1/2 |
| Fronde | 30 cm | 10 cm | 2 | 2 | 1/2 | 2 | 2 | 1/2 |
| Javelot | 15 cm | 10 cm | 1 | 2 | 1/2 | 1 | 2 | 1/2 |
| Arc monté* | 45 cm | 15 cm | 1 | 2 | 1/2 | 1 | 2 | 1/2 |

* : l'utilisation de cette arme interdit l'usage du bouclier

| | |
|---|---|
| +1 | Ennemi sans bouclier |
| +1 | Tir à Courte Portée |

## Mêlée

| Arme de Mêlée | | Tours | Rangs | INFANTERIE | | | CAVALERIE | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | Lourde | Légère | Dispersée | Lourde | Légère | Dispersée |
| INFANTERIE | Arme de poing | Tous | 1 | 2 | 3 | +1 | 2 | 3 | = |
| | Lance | Tous | 1 et 1/2 | 2 | 3 | +1 | 5 | 5 | -1 |
| | Javelot | 1 | 1 et 1/2 | 3 | 4 | +1 | 3 | 4 | = |
| | Javelot lourd | 1 | 1 et 1/2 | 4 | 5 | = | 3 | 3 | = |
| | Arme à 2 mains * | Tous | 1 | 5 | 5 | -1 | 5 | 5 | -1 |
| CAVALERIE | Arme de poing | Tous | 1 | 2 | 3 | +1 | 3 | 4 | -1 |
| | Lance | 1 si ch. | 1 | 4 | 5 | = | 4 | 5 | = |
| | Javelot | 2 | 1 | 3 | 5 | +1 | 4 | 5 | = |
| | Arme à 2 mains* | Tous | 1 | 3 | 3 | +1 | 4 | 4 | = |

* : l'utilisation de cette arme interdit l'usage du bouclier

si ch. : si l'unité est comptée avec la charge

| | | | |
|---|---|---|---|
| +1 | Unité d'élite | - 1 | Unité de recrues |
| +1 | Ennemi sans bouclier | +2 | «Enragé» |
| +1 | Bonus de charge | +2 | Cavalerie en charge contre infanterie en mouvement. |
| +1 | Avantage de la colline | | |

## Moral

Etat antérieur de l'unité

| Dé | Enragée | Normale | Stoppée | Retraite | Déroute |
|---|---|---|---|---|---|
| 19 et + | Enragée | Enragée | Normale | Stoppée | Stoppée |
| 17 - 18 | Enragée | Normale | Normale | Stoppée | Stoppée |
| 15 - 16 | Enragée | Normale | Normale | Stoppée | Retraite |
| 13 - 14 | Enragée | Normale | Stoppée | Retraite | Retraite |
| 11 - 12 | Enragée | Normale | Stoppée | Retraite | Retraite |
| 9 - 10 | Enragée | Normale | Stoppée | Retraite | Déroute |
| 7 - 8 | Enragée | Normale | Stoppée | Retraite | Déroute |
| 5 - 6 | Enragée | Stoppée | Retraite | Retraite | Déroute |
| 3 - 4 | Stoppée | Stoppée | Retraite | Retraite | Déroute |
| 1 - 2 | Stoppée | Stoppée | Retraite | Déroute | Déroute |
| 0 et - | Stoppée | Retraite | Déroute | Déroute | Déroute |

modificateur:

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Unité d'élite | +2 | Unité de recrues | - 2 | Ennemi sur le Flanc ou l'Arrière | - 3 |
| Unité qui a perdu sa mêlée | - 5 | Fanatiques | +5 | Chaque ami en déroute à 40 cm | - 1 |
| Général à moins de 40 cm | + ou - 2 | Général en contact | + ou - 6 | Chaque ennemi en déroute à 40 cm | +1 |

# Raid germain contre la Gaule romaine

***Nous sommes au 1er siècle sous le règne de l'empereur Claude. Un raid de Germains a franchi la frontière de l'Empire romain et une légion réduite essaie de leur barrer la route.***

## Le terrain

Sezrvez-vous du plan ci-dessous.

## Les troupes

Si le bouclier n'est pas mentionné, les troupes n'en ont pas.

**GERMAINS :**

1 général ;

6 unités de 25 guerriers : infanterie légère serrée, irréguliers normaux, javelot, bouclier ;

1 unité de 10 guerriers fanatiques : les mêmes en fanatiques ;

1 unité de 14 barbares des forêts : infanterie légère normale, irréguliers normaux, arme à 2 mains ;

5 unités de 14 éclaireurs : infanterie légère dispersée, irréguliers normaux, javelot, bouclier ;

1 unité de 20 archers : infanterie légère dispersée, irréguliers normaux, arc.

**ROMAINS :**

1 général ;

4 cohortes de 14 légionnaires : infanterie lourde serrée, réguliers d'élite, javelot lourd (pilum), bouclier ;

2 cohortes de 16 auxiliaires : infanterie lourde normale, réguliers d'élite, javelot, bouclier ;

1 cohorte de 16 auxiliaires archers : infanterie lourde normale, réguliers normaux, arc.

## Notes

— Les Germains combattaient plus serré que les Gaulois, ce qui explique pourquoi ils ont ici une infanterie serrée.
— Il faudrait de la cavalerie, mais nous supposerons ici que les deux cavaleries sont occupées ailleurs.
— Les fanatiques devraient faire le premier rang des unités germaines. Nous en avons fait une unité séparée pour des raisons de facilité pédagogique.
— On peut très facilement (et pour pas cher) constituer cette armée avec les figurines en plastique de la marque ESCI : « Roman Legionaries » et « Barbarian Warriors ».
— Le vainqueur est celui qui, au bout du 10e tour, a au moins une figurine dans la villa si l'autre n'en a aucune. Sinon, c'est un match nul.



**Règles et scénario : Vincent Herelle**

30 cm
Terrain de 240 sur 160 cm
GERMAINS
Limite de Zone de Déploiement
30 cm
verger
Villa
Limite de Zone de Déploiement
ROMAINS

= Village = Forêt = Terrain mou (labours) = Broussailles

# Consultez les anciens...

**20** - Dragon Quest - Friedland
**21** - Légendes - Squad Leader - Gulf Strike
**22** - Ambush - Elfquest
**23** - La Nuit de Wormezza (scénario Solo) - Cry Havoc & Siège
**24** - 13 JdR d'Heroïc Fantasy au banc d'essai - La Guerre Navale de 43 à 83
**25** - Super Heros - Mega - Cold War
**26** - Empire : du galactique... au 15 mm - Battles for the Ardennes
**27** - SPECIAL SCENARIOS
**28** - Alesia - Maléfices - Middle Earth
**29** - James Bond - Crusader - La Courtisane (classe de personnage)
**30** - Le premier "Bâtisses & Artifices" - Index wargames - Third World War
**31** - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre
**32** - Initiation : D & D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta
**33** - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory
**34** - SPECIAL SCENARIOS - R.O.L.E. ( le plus petit JdR)
**35** - LAELITH, la ville mystique
**36** - Objectif Berlin - Laelith (le cloaque) - Avant Charlemagne
**37** - Turenne 1674 - Profession : Maître de Donjon - Les jeux Reagan
**38** - Tank Leader - Runequest - Warhammer Fantasy Replay
**39** - Chill - Stormbringer
**40** - F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle

**35** Laelith ville médiévale, ses quartiers, ses habitants, plus une grande carte en couleurs, et son scénario AD & D.

**41** SPÉCIAL DONJONS & DRAGONS : article, interview, 2 modules AD & D niveau 8-10 et 1-3. Bâtisses : les bateaux - Jeu en encart 1812 - Scénario Cthulhu - The Twilight War - The Civil War - Aachen - Figurines Napoléoniennes + scénario Les Aigles - Les wargames en aveugle.

**42** LES SIX PROVINCES DE LAELITH.- Scénarios : AD & D + Maléfices + Aventure solo - Série Europa : Portrait de famille - Central America - Raid on St-Nazaire - Profession Gardien des Arcanes - Figurines Napoléoniennes (suite).

**43** WARGAMES : JOUEZ PLUS SOUVENT. Patton's Best. Figurines : le 15 mm. Critiques JdR : Runequest + scénario. Scénarios : AD & D niv. 3-4, Rêve de Dragon Championnat de wargame 88.

**44** NOUVELLE FORMULE (108 pages, encart scénario détachable). Critiques : Star Wars, le jeu de rôle, Blood Baowl, Civilization. Aides de jeu science fiction, poster : le StarCrasher. Dossier Wargame : les hélicos. Le plan de bataille. Figurines 15 mm (suite et fin). Scénarios : Star Wars, Empire Galactique, AD & D niv. 5-6, solo Paranoïa.

**45** LA VALLÉE DES ROIS (JdR) : Essai, aide de jeu et scénario. Dossier wargame : LA FLOTTE AMÉRICAINE, combat naval moderne. Fury of Dracula, Guillotine. Figurine : le 25 mm plastique, Guet Apens. JdR : les nécropoles, une vaisseau pirate de l'espace. Scénarios JdR et wargame : Paranoïa, Cthulhu, AD & D niv. 3, Chill, Guet Apens, ASL, Cry Havoc.

**46** EMPIRES & DYNASTIES, et ANIMONDE : Essai, aide de jeu et scénario. Dossier : L'art de la guerre à la Renaissance. Théorie et analyse du wargame. Les formations Empire. Aide de jeu Runequest. MAI 68, SUPREMACY. Scénarios AD & D niv. 6, JRTM, Cthulhu SF, Runequest. Jeu en encart : 1940.

**47** JAMES BOND, LE JEU DE RÔLE, et TRAUMA : essais, aides de jeu et scénarios. Dossier wargame : LA GUERRE DANS LE GOLFE PERSIQUE. Full Metal Planète, Britannia. Universom. Scénarios : Table Ronde, Stombringer, Maléfices, Warhammer. Jeu en encart : Sentiers Obscurs.

**48** Pamphlet : QUI VEUT LA PEAU DU JEU DE RÔLE ? Dossiers wargame : LA GUERRE AERIENNE. Aide de jeu : Les éclaireurs pour Star Wars. Essais : HAWKMOON, MARVEL SUPER HÉROS, MegaTraveller, DuelMaster, Fief (télématique). Scénarios : AD & D niv. 5, 2 JRTM, HawkMoon, Marvel Super Héros.

**49** MULTIMONDES - SPACE MASTER - CYBERPUNK - AMBRE - Sur un plateau : L'AN MIL. Wargames : The Great Patriotic War, trois wargames espagnols + scénarios Les Aigles, Tank Leader, Figurines Guerre de cent ans. Bâtisses : Les châteaux forts. Figurines : quelles règles choisir? Championnat de wargames : carte Caspara 1812. Scénarios : AD&D niv. 6, James Bond, Runequest.

**50** - EXCLUSIF! AD&D 2[e] édition - Ghôrghôr Bey - Extrait de la BD : Le Signe des Ténèbres - TOP SECRET - GURPS - WHOG SHROG (critique + scén.) - Profession : Gardien des Rêves - Bâtisses & Artifices : le Château Fort - DOSSIER ASIE : Shogun, Warlords, Samuraï, Tokyo Express, Vietnam, Devine : Monstres orientaux (la campagne + tactiques opérationnelles) - Figurines : Armées Asiatiques. Scénarios : AD&D niv. 3, Bushido niv. 3, Multimondes, Cthulhu Now.

**51** - HURLEMENTS, ATHANOR : critique, aide de jeu, scénario. Portrait de famille : BATTLETECH - DARKSWORD. Sur un plateau : The Hunt for Red October et Red Strom Rising. Figurines : Comment peindre rapidement une armée. DOSSIER ASIE : Davine (objets magiques orientaux), Midway, Flat Top, Victory in the Pacific, Pacific War, Korean War, etc. Scénarios : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, AD & D niv. 1/2, Hawkmoon, les Aigles, Croisades.

**52** - LES DIVISIONS DE L'OMBRE, AUX ARMES, CITOYENS : critique, aide de jeu, scénario. Profession : semi-réaliste - le maquillage pour Grandeur-Natures - LAELITH : temples, théologies, plans. Article 104 : le jeu des manifestations - Scén. JdR : AD&D, Runequest, Star Wars et Warhammer. WARGAMES : Dossier Napoléonien.

**53** - SPACE 1889 : critique, aide de jeu, scénario. Mini-dossier : AD&D1 à 2 - Interview de Gary Gygax - Profession : Maître du futur antérieur - LES GNOBELAINS DE GOFERFINKER : Devine, Bâtisses & Artifices et Géographie - Sur un plateau : Axies and Allies - Scén. JdR : Rêve de Dragon, Stormbriger, James Bond, AD&D niv. 3 - WARGAMES : dossier Guerre de Sécession.

**54** ARS MAGICA - L'APPEL DE CTHULHU : Portait de famille + Scénario - STORMBRINGER : Profession, voleur d'âmes - GOFERFINKER : en poster, la carte du pays des Gnobelains - 1941 : LE WARGAME DU CHAMPIONNAT (carte, règle et pions). Yom Kippour, Little Big Horn, Okinawa, Blue & Gray (guerre de Sécession) - Sur un plateau : Fortress America. Scénarios : Athanor, AD&D niv. 11, Simulacres S.F., Cry Havoc.

## BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS ET RELIURES

**A RETOURNER PAIEMENT JOINT A : CASUS BELLI, 5, RUE DE LA BAUME, 75008 PARIS**

Je souhaite recevoir les N[os] ........................................ de CASUS BELLI au prix unitaire de 30 F franco (Étranger : 35 F).

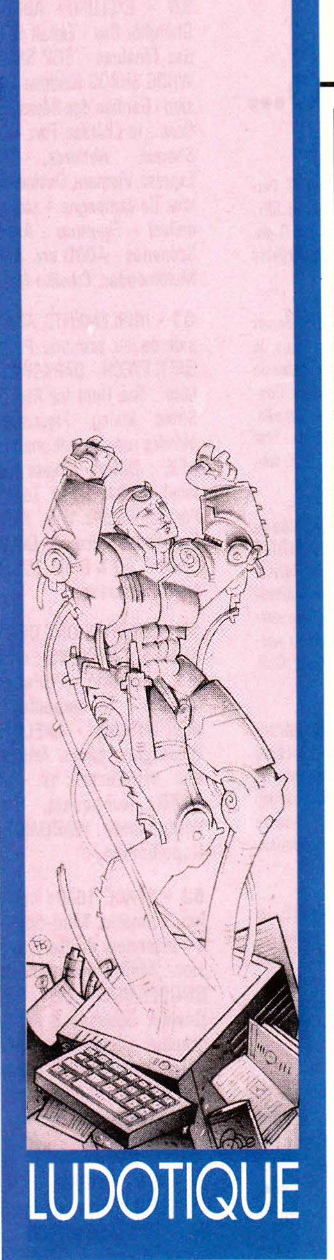
Je souhaite recevoir ........................................ reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 55 F franco (Étranger : 62 F).

Nom, Prénom ........................................................................................

Adresse ........................................................................................

Code postal ................................ Ville ........................................................

• Ci-joint mon règlement de ........................................ F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.
Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.



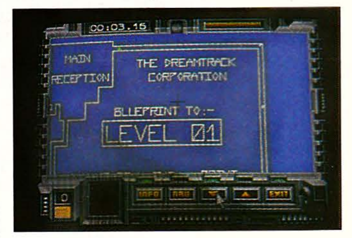
LUDOTIQUE



En vert en haut à droite, un logiciel de commande. En haut, un programme inconnu, étrange et insolite. Passant juste devant vous, un programme de défense prêt à vous descendre. Au plafond, entre les fils de données, les accès au niveau supérieur. La flèche indique la direction dans laquelle se trouve le programme de surveillance de la caméra qui surveille votre amie.

# INTERPHASE

Le voyage dans l'univers informatique, à la manière du *Voyage fantastique* dans le corps humain, a été popularisé par le film *Tron* et le roman *Neuromancien*. Le mouvement cyberpunk ne se résume pas à la connexion cerveau/ordinateur mais cet aspect est le plus original et le plus reconnaissable. S'il existe déjà un jeu d'aventure basé sur *Neuromancien*, Interphase est un jeu tout entier consacré à l'interface, cet espace où les connectés se « voient vivre » dans les réseaux informatiques. Le thème du jeu est entièrement pompé sur le thème de *Neuromancien* (sans que cela soit d'ailleurs précisé). Le joueur incarne un « decker » connecté à un ordinateur. Pendant qu'il est branché, sa copine doit pénétrer dans une tour protégée par des équipements électroniques et des robots pour voler des documents. La seule manière pour vous de l'aider est d'aller modifier les programmes de protection au fur et à mesure de sa progression.
Sur votre écran, vous avez droit à deux vues différentes. Soit vous regardez un « bleu » de l'étage, d'où vous pouvez surveiller l'avance de votre complice, connaître l'emplacement des portes, des caméras et des autres pièges. Soit vous vous promenez dans l'interface et vous découvrez un paysage à la *Tron*, où vous vous déplacez en 3D comme dans un simulateur simple d'avion. Le but du jeu est de combiner tout ça. Vous repérez une caméra dangereuse dans le mode plan, vous fixez votre navigateur automatique dessus, puis vous plongez dans l'interface pour découvrir la forme géométrique qui symbolise le programme de contrôle de la caméra. On peut déplacer les programmes, les détruire, les remplacer, les modifier. Il y a bien sûr des programmes ennemis, matérialisés sous la forme de vaisseaux fusées. Le manuel explique comment finir le premier étage, et chacun des douze étages propose une difficulté croissante (dans la succession des pièges, mais aussi dans la rapidité d'exécution). De plus, même moi qui suis nul pour me déplacer en 3D avec une souris, j'ai réussi à me diriger sans trop de mal dans l'interface. Les fans du cyberpunk, ou même ceux qui veulent simplement visualiser ce qu'est l'interface peuvent y aller en confiance, on s'y amuse pas mal.




En vue de dessus, le plan de l'étage, avec les couloirs.

*Un jeu ImageWorks pour Atari ST, diffusé par Ubi Soft.*

# NORTH & SOUTH

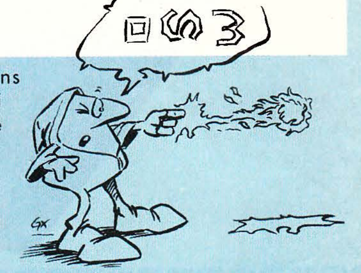
Il y a deux numéros, nous étions dubitatifs quant au communiqué de presse de North & South, qui semblait mélanger bizarrement stratégie et jeux d'arcade. En fait, ce jeu est un vrai wargame, à l'échelle stratégique, mais où l'on peut, pour s'amuser, jouer le résultat de la table de combat à l'aide d'un jeu d'arcade plutôt qu'avec un dé.
La réalisation graphique du jeu est très bonne, donnant envie de relire *les Tuniques bleues*. La carte générale présente les États américains lors de la Guerre de sécession, avec des lignes de chemin de fer (ravitaillement), et des soldats qui indiquent à qui appartient l'État. À chaque tour, on se ravitaille, on essaie de couper les lignes de l'ennemi, on attaque en pleine campagne ou on assiège les fortins. Chaque attaque peut se résoudre par la table de combat ou donner lieu à un jeu (bataille rangée avec artillerie, fantassins et cavalerie, amusante à voir ; poursuite sur le toit d'un train ; progression dans un fort).
Le principe du jeu est finalement très proche de celui de *Defender of the Crown* ou *Jeanne d'Arc*. Le plus gros reproche que l'on puisse lui faire (et c'est peut-être aussi sa qualité) est sa simplicité mais surtout sa facilité. Au bout de quelques parties on gagne sans aucun problème. Alors autant le réserver aux wargameurs en herbe, jusqu'à 14 ans.



Vue stratégique du jeu

*Jeu Infogrames pour Atari ST, IBM PC ou Amiga.*

# CHAOS STRIKES BACK



Dungeon Master est sans doute LE logiciel qui aura marqué l'année écoulée. C'est plus un jeu d'exploration de couloirs qu'un jeu d'aventure puisque qu'il suffit (façon de parler) de tuer les monstres et d'éviter les pièges. Pourtant, la qualité du programme, à tous les niveaux, a rendu accro une majorité de joueurs sur ordinateur. La suite de Dungeon Master peut se jouer sans avoir la première disquette mais il est quasiment impossible de s'en sortir sans avoir joué au premier (il manque les formules des sorts, que l'on ne découvre qu'en jouant à DM — mais que l'on peut se procurer en achetant *ST Mag* n° 20. Et surtout, il faut l'habitude des pièges vicieux du précédent pour avoir un idée de quoi faire dans CSB).
Je ne m'appesantirais pas davantage, les fanas auront déjà couru dans leur boutique avant même avoir lu cette phrase. Un dernier point tout de même : il existe des allergiques à ce genre de jeu alors répétons-le : c'est le meilleur dans sa catégorie, pas le meilleur tout court.
*Un jeu FTL diffusé par Ubi Soft.*

# Nouvelles du soft

La nouvelle décennie débute et le moins que l'on puisse dire c'est que la rubrique Ludotique ne traite malheureusement pas beaucoup des programmes que nous aimerions chroniquer (en général s'entend). Entendons-nous bien, nous ne voulons pas être exhaustifs dans le domaine des jeux micro mais seulement vous montrer les évolutions les plus significatives du genre, tant en « aventure » qu'en wargame. Notre plus grande déception vient pour le moment de cette dernière catégorie, qui nous semblait pourtant promise à un grand avenir, mais qui a plus tendance à singer les jeux sur papier que d'apporter de réels avantages, que ce soit pour la gestion de la logistique ou de la stratégie. Cela est peut-être dû aussi à la difficulté qu'ont les programmeurs de wargame à assimiler qu'un jeu doit être pratique à jouer, même s'il est compliqué. Mais que les fanas de jeux d'aventures ne pavoisent pas, rares sont les jeux de cette catégorie à être à la fois agréables et pratiques à jouer ; ce qui est quand même un comble quand on dispose d'un ordinateur.
C'est pourquoi la rubrique de ce numéro ne vous présentera que des jeux que nous n'avons pas pu tester à fond, contrairement à notre habitude. Exceptionnellement, nous avons préféré vous présenter un rapide panorama plutôt que de détailler un ou deux jeux. Nous reviendrons à nos habitudes dès le prochain numéro, en espérant que nous pourrons parler plus de wargames.
En attendant, si vous désirez avoir, tout au long de l'année, des informations sur l'informatique ludique, nous vous proposons une rapide revue de presse.

**TILT.** C'est le magazine le plus lu semble-t-il. Son grand intérêt réside dans le mélange des news, ludiques et informatiques, qui fournit le plus large éventail d'informations. A part ça, il sait surtout utiliser les superlatifs et mentir sur l'accroche des couvertures. Dans son dernier numéro, la couverture signalait *Chaos Strikes Back* testé à fond (ce n'est pas le cas d'habitude ?) et l'article montre surtout que le testeur a commencé un bout de partie (en une heure de jeu, j'en avais déjà vu trois fois plus que lui). L'article est honnête, très bien fait et instructif mais il aurait dû s'appeler : *premières impressions* plutôt que *testé à fond*. Parfois je regrette que le Barbare ne joue pas sur ordinateur, il aurait des choses à dire. Le wargame reste pour les testeurs de Tilt une variante des échecs et quand un programme d'aventure est mal foutu, avec des caractéristiques ingérables, il est déclaré juste bon pour les « passionnés de jeu de rôle ». Dernier point, l'étalage des superlatifs : un jeu « génial et extraordinaire » est en général à jeter à la poubelle car « dépassé et obsolète » trois mois plus tard. Il est même souvent « formidable » tant que personne ne l'a vu, et passé sous silence dès sa disponibilité en boutique. Malgré tout, Tilt est extrêmement utile pour celui qui veut se tenir au courant des nouveautés et sait lire entre les lignes.

**GÉNÉRATION 4.** Ici, pas d'infos générales mais pas mal de prévisions de sorties (rubrique non indispensable à l'acheteur moyen, mais qui le fait quand même saliver). Son grand intérêt est de donner trois avis, plus ou moins différents, sur un même jeu, et quasiment tous les jeux nouveaux y figurent. Après avoir acheté trois ou quatre jeux et quelques numéros du magazine, on sait avec quel critique on est en phase et on risque moins de se tromper à l'avenir. Malgré tout, Génération 4 n'échappe pas à la maladie des superlatifs (ça a l'air général dans la profession) et encense parfois des jeux très moyens. Un de ses avantages non négligeable est que les testeurs de jeu d'aventures et de wargames sur ordinateurs connaissent (et pratiquent parfois) les jeux de rôle et les wargames papier, ce qui évite les erreurs habituelles des rédacteurs micro.

**AMSTRAD CENT POUR CENT.** Tilt est généraliste, Génération 4 parle des jeux Atari, Amiga et IBM, et ce dernier ne parle que des jeux Amstrad. Ne possédant pas moi-même d'Amstrad, j'ai un peu de mal à juger la valeur des critiques mais je me suis basé sur les équivalents en Atari. Les critiques sont elles aussi un peu excessives (génial, nul) mais les quelques articles sur les jeux d'aventures m'ont prouvé que les journalistes savaient de quoi ils parlaient. Mais surtout Cent pour Cent est le journal proposant le plus de news rigolotes et toujours des pléiades de dessinateurs (un invité différent à chaque numéro), plein de crobards de Coucho, et la BD Aquablue 3 en épisodes en 90).

**SERVICES MINITELS.** Nous ne pouvons malheureusement pas répondre aux questions de nos lecteurs au sujet des jeux d'aventures, même ceux que nous avons testé. Lorsque les murs Questions/Réponses seront installés sur le 3615 CASUS, nous vous en informerons. Pour le moment, il y a deux services que vous pouvez contacter pour savoir « comment déclencher la trappe derrière la grille sans réveiller le golem ». Le **3615 Tilt** (rubrique *SOS Aventure*) est de loin le plus pratique. On a facilement accès au jeu désiré, à ses propres questions, aux réponses des autres. Il est toujours impressionnant de constater que deux jours après la sortie d'un soft long et compliqué (*Drakkhen* par exemple), des connectés donnent des solutions jusqu'à la fin. En un sens, pour savoir si un programme est vraiment bon, mieux vaut aller demander leur avis à ceux qui le jouent plutôt qu'aux journalistes. Le **3615 Gen4** (Rubrique *Avenfou*) est sans doute truffé de possibilités pour les agrégés en mathématiques mais je n'arrive toujours pas à savoir exactement comment fonctionne la rubrique. Malgré tout, les animateurs sont très dynamiques puisqu'une semaine après la sortie de *Chaos Strikes Back*, ils ouvraient une rubrique spéciale pour ce jeu contenant déjà une centaine de questions/réponses.
P.R.

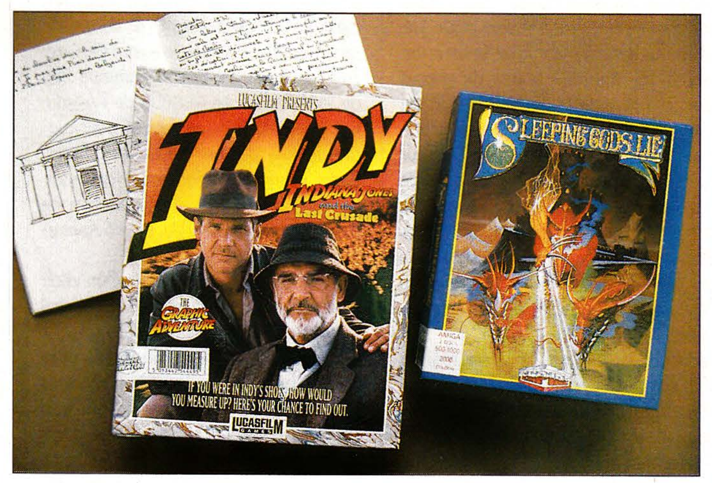
## En bref...

### FULL METAL PLANÈTE

Les tests le montrent bien, FMP micro est très bien fait et respecte vraiment les règles et l'esprit de FMP plateau. Nous ne vous ferons donc pas l'insulte de vous en reparler encore. C'est très bien. Si vous achetez à la fois FMP et North & South, vous n'aurez pas de réduction, mais un bon kit d'initiation à la tactique (FMP) et à la stratégie (N&S) pour les petits. Et FMP plaira aussi aux grands.
*Un jeu Infogrames pour Atari ST et autres machines.*

### INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Ce jeu d'aventure vous permettra de revivre les dernières péripéties d'Indiana Jones. Graphiquement, l'écran vous présente une scène fixe, où le personnage peut se déplacer, prendre ou déposer des objets, parler, etc. Les commandes s'effectuent à la souris et il n'y a pas de texte à entrer au clavier. Des petits jeux émaillent l'aventure (exploration de souterrains, pilotage d'avion). C'est donc bien fait, plaisant. Sauf si comme moi on ne voit pas l'intérêt de faire la même chose que dans le film. Deux très bons points quand même : la traduction française est excellente, et le « presque vrai » carnet du professeur Jones, écrit à la main. Que vous vous empresserez d'utiliser tel que pour un grandeur-nature ou un scénario Chill.
*Un jeu Lucas Film Games pour Atari ST et IBM PC*



Sous la boîte Indiana Jones, vous apercevez le carnet écrit à la main par le professeur Henri Jones.

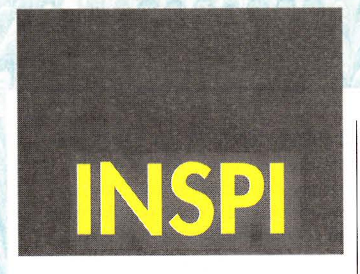
### SLEEPING GODS LIE

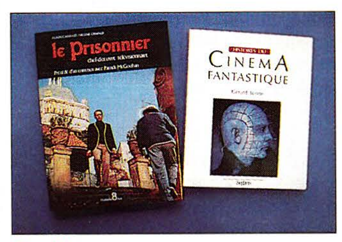
Ce jeu d'aventure a la particularité d'être le premier de son espèce à faire se déplacer l'aventurier en vraies 3 dimensions et en vue subjective. Mais il se résume surtout à un jeu de déambulation de micro univers en micro univers, où l'on ramasse les objets et on élimine les monstres.
Son aspect et son manque de profondeur le destine plutôt aux enfants.
*Un jeu Empire pour Amiga diffusé par Titus Software.*

## Sur le feu...

Nous sommes en train de tester *Day of the Viper*, *Dragons of Flame*, *Curse of the azure bonds* et *Drakkhen*.
Ce dernier nous pose un problème pour le moment. En effet, il semble plein de possibilités, de réelles innovations et d'intérêt. Mais il est dans le même temps presque impossible de savoir comment jouer correctement, ou simplement quoi faire et ne pas mourir 40 fois en une heure. A suivre...

**Pierre Rosenthal**




## Culture télévisuelle et cinématographique

Noël sera passé quand vous lirez ces lignes, mais rien ne vous interdit de vous procurer tout de même **Le prisonnier**, un splendide livre-album que viennent de publier les Nouvelles Éditions Oswald. Outre le résumé des dix-sept épisodes de la série, vous trouverez dans ce gros volume de 240 pages différentes analyses par des gens aussi estimables que Roland Topor, Jacques Sternberg, Isaac Asimov ou François Rivière, et tout sur ses à-côtés : histoire du tournage, casting, situation du Village, etc. Sans compter l'abondante iconographie — essentielle pour ce genre de livre. Un très bel objet, fruit d'un travail intéressant sur l'une des séries culte des années 60. Son prix est certes élevé, mais on aimerait voir paraître des ouvrages identiques consacrés à *Star Trek*, *Au-delà du réel* ou *Happy days*. *(NéO/Huitième Art.)*

**Cinéma fantastique**, par Gérard Lenne, est un bel album consacré, comme son titre ne l'indique pas, au cinéma fantastique, mais aussi de SF[1]. Une iconographie succincte mais de qualité, un index qui m'a paru complet et une filmographie sélective complètent une analyse historique intéressante même si elle n'apporte pas grand-chose de nouveau. Pour tout savoir — ou presque — il vous en coûtera 180 F[2]. *(Seghers.)*

## Nouvelles de demain et de l'au-delà

Événement au Fleuve Noir ! Avec **Désirs cruels**, de Michel Pagel, la collection Anticipation publie son premier recueil de nouvelles. Sous ce titre se dissimulent quatre textes qu'enrobe un cinquième, fil conducteur d'un voyage au pays de l'Horreur. Pagel a publié son premier roman en 1984 ; c'est donc un auteur mûr ou en passe de l'être, qui s'est peu à peu écarté de la SF pour dériver vers les berges obscures et sataniques du fantastique moderne. Comme *Le diable à quatre* et *Sylvana*, les textes qui composent *Désirs cruels* montrent à quel point Pagel se sent à l'aise dans le genre, plus à l'aise même que dans la fantasy où pourtant il excelle. Vous ne regretterez pas vos 23 F. *(Fleuve Noir « Anticipation » n° 1725.)*

Restons dans le même domaine avec deux recueils de dark fantasy, ce sous-genre inventé pour désigner les œuvres de Lovecraft[3], et notamment les textes liés au Mythe de Cthulhu[4]. Mythe qui est d'ailleurs le thème de ces deux anthologies réunies par August Derleth — contrairement à ce qu'affirme la couverture, Lovecraft n'a rien à voir dans leur composition, puisqu'elles ont été réalisées une trentaine d'années après sa mort. **L'appel de Cthulhu** est le plus intéressant, car il réunit certains textes légendaires ; celui qui lui donne son titre, mais aussi *Le tueur stellaire* de Robert Bloch[5], et des contributions d'auteurs comme Clark Ashton Smith, Frank Belknap Long ou Robert Howard, contemporains du Maître. Le second, **La chose des ténèbres**, contient essentiellement des œuvres datant d'après la mort de Lovecraft. Là encore, Robert Bloch tire son épingle du jeu, suivi de près par Henry Kuttner qui, avec *L'abomination de Salem*, signe un texte que HPL lui-même n'aurait pas renié. Mais même les textes médiocres — signés Derleth, en général — peuvent servir de base à d'innombrables scénarios de jeu de rôle portant le titre du premier volume. *(Presses-Pocket « Science-Fiction » n° 5347 & 5355.)*

L'appellation dark fantasy me semble par contre un peu abusive pour **Les lubies lunatiques de Fritz Leiber**, un recueil de dix-sept textes du grand touche-à-tout américain. Il y a là en effet pêle-mêle de la SF et du fantastique, le tout souvent mêlé d'humour noir. Réuni par Alain Dorémieux, ce volume est une réédition de l'excellente et néanmoins défunte collection Autres Temps, Autres Mondes, jadis publiée par les éditions Casterman. Un gage de qualité. *(Presses-Pocket « Science-Fiction » n° 5351.)*

Beaucoup de fantastique, donc, mais la SF n'est pas en reste, avec **La frontière éclatée**, troisième volet de la série française de *la Grande Anthologie de la Science-Fiction* au Livre de Poche. Andrevon, Douay, Frémion, Dunyach, Panchard, Mathon, Canal, Hubert, Guitard, Corgiat & Lecigne, Vonarburg et même deux très bons — une fois n'est pas coutume — textes de Brussolo... Un panorama incomplet (les anthologistes, Martel, Herzfeld et Klein, n'ont pas voulu faire œuvre historique) mais de haute tenue, où des inconnus côtoient les plus grands. *(Le Livre de Poche SF n° 7113.)*

Toujours au Livre de Poche, signalons la réimpression de quatre volumes de cette même Grande Anthologie, avec : **Histoires de demain**, **Histoires divines**, **Histoires de mondes étranges** et **Histoires de créatures**. Vous pouvez les acheter les yeux fermés ; *la Grande Anthologie*, avec ses trente-six volumes, constitue en effet un « best of » de la SF anglo-saxonne, des années 30 aux années 70. *(Le Livre de Poche SF n° 3771, 3782, 3787 & 3812.)*

## Art (du) roman

**Le dragon blanc**, troisième volume consacré à la planète Pern est apparemment un roman de transition, moins passionnant que les deux premiers, mais Anne McCaffrey a du métier, sinon du talent, et c'est en quelques heures que l'on dévore ce livre, dont on attendait la traduction en France depuis une quinzaine d'années. *(Presses-Pocket « Science-Fiction » n° 5343.)*

**Le champion de Garathorm**, sixième volume de la *Saga des Runes*, de Michaël Moorcock, fait suite au *Comte Airain*, dont je vous ai parlé dans le dernier numéro. De la très bonne fantasy épique comme Moorcock sait si bien en faire. *(Presses-Pocket « Science-Fiction » n° 5340.)*

Toujours chez le même éditeur, parution de **Les tours de Toron**, deuxième volet de la trilogie de *la Chute des Tours*, œuvre de jeunesse de Samuel R. Delany. De la science-fantasy bien faite, qui tourne rond. Vous y trouverez certainement de l'inspiration pour vos scénarios. *(Presses-Pocket « Science-Fiction » n° 5349.)*

Réédition chez J'Ai Lu de **L'agonie de la lumière**, de G.R.R. Martin, l'auteur du fabuleux *Armageddon Rag*. Ici, c'est de SF qu'il s'agit, et même de space opera — renouvelé, qui plus est. Premier et — presque[6] — unique titre de la collection Le Masque de l'Avenir, il a été soldé suite au procès pour plagiat intenté par les Nouvelles Éditions Opta. Heureuse initiative que de rééditer ce très grand livre, aux accents de tragédie antique. *(J'Ai Lu « Science-Fiction » n° 2692.)*

Au Livre de Poche, réédition d'un chef-d'œuvre, **Le temps incertain** de Michel Jeury, qui produisit un tel effet à l'époque de sa sortie que la SF française a vécu pendant un bon moment sous l'aile de son auteur. Livre difficile à la structure éclatée et répétitive, *Le temps incertain* a fort bien vieilli, et l'effet de choc/surprise joue toujours. **La voix des morts**, d'Orson Scott Card, quoiqu'un peu meilleur que *La stratégie Ender*, est à éviter si vous n'avez pas de temps à perdre. Il n'y a même pas de quoi en faire un scénario, c'est tout dire ! *(Le Livre de Poche SF n° 7118 & 7115.)*

Michel Honaker, auteur populaire dans la grande tradition, vient de reprendre au Fleuve Noir, sous des titres différents et dans une version réécrite, sa série commencée chez Média 1000 : *Le Commandeur*. Le premier volume, **Bronx ceremonial**, est plutôt sympa et bien fichu, mais il faudrait vraiment que Honaker abandonne son habitude de situer ses histoires aux États-Unis, qu'il connaît mal ou peu. Cela dit, *Bronx ceremonial* est une excellente base de scénario pour L'Appel de Cthulhu — encore ! *(Fleuve Noir « Anticipation » n° 1723.)*

**Ysée-A**, l'un des meilleurs romans de Louis Thirion, sera réédité au moment où vous lirez ces lignes. Sachez simplement qu'il s'agit d'une histoire grandiose et ambitieuse, qui englobe des milliards d'années — plusieurs contractions universelles, c'est tout dire ! — et d'années lumière, et que ce livre fourmille de détails, de gadgets, d'idées et de situations pour une aventure galactique haute en couleurs. Voyons... Empire Galactique ou MEGA ? Cyberpunk, peut-être... *(Fleuve Noir « Anticipation ».)*

***La légende arthurienne*** *réunit tous les textes médiévaux ayant trait à la Quête du Graal et aux chevaliers de la Table Ronde, de Perceval le Gallois au chevalier au Papegau. Traduits en français moderne, ces romans — parfois inachevés ou fragmentaires, ils reviennent de si loin... — vous permettront de vous documenter de l'intérieur, car ils représentent la meilleure expression de ce qu'étaient les hommes du Moyen-Age. Pour Avant Charlemagne, par exemple, Premières légendes de la Table Ronde ou Pendragon. (Robert Laffont « Bouquins ».)*

Roland C. Wagner

1) Il serait peut-être temps, messieurs les critiques cinématographiques, de cesser de regrouper les deux genres sous une appellation commune et inexacte. *Planète interdite* ou *Frankenstein* ne relèvent certainement pas du fantastique, mais bel et bien de la SF !

2) Si vous êtes fauché ou si vous préférez en savoir moins, il existe deux ouvrages parus récemment chez J'Ai Lu, dans la collection Cinéma, consacrés à la SF (n° 10) et à l'Epouvante (n° 14). Le premier n'est pas mal, le second plutôt nul.

3) Ce qui permet d'éviter l'éternelle question, qui fait encore couler beaucoup d'encre parmi les spécialistes : « Faut-il ranger HPL dans la SF ou le fantastique ? »

4) Pour de plus amples détails au sujet dudit Mythe, se reporter au numéro 2 de l'excellent fanzine *Études lovecraftiennes*, édité par Joseph Altairac, 57 rue de Stalingrad, 95120 Ermont.

5) Plus connu en France sous le titre *Le rôdeur des étoiles*.

6) Presque, car bien que le deuxième titre, *Berserker*, par Fred Saberhagen, ait été pilonné, quelques exemplaires ont échappé à la destruction, et valent aujourd'hui fort cher. Il s'agit vraisemblablement du seul livre de SF authentiquement rare publié depuis 1945 !




# BD

## Chère tante Jeanne d'Arc

... Cette année, le drapeau anglais flotte sur Angoulême. Si tu revenais, tu n'en croirais pas tes yeux. Tu ne pourrais imaginer, toi qui te déclaras ouvertement comme le premier super-héros du monde, 100% français en plus, ce qu'Ils ont fait !...

En partant de ce fragment de texte, parvenu par erreur chez le père Noël, nos enquêteurs ont tenté de remonter la filière. Nous vous livrons ici la première conclusion de leurs travaux : *tous les super-héros sont d'origine anglo-saxonne !* Mais attention, il semble que cela ne soit qu'un prélude, une approche de ce qui pourrait devenir un véritable raz-de-marée et une attaque en règle de « l'invincible forteresse franco-belge ».

### Les héros sont super

Pour parler de super-héros, il est parfois difficile de savoir où donner de la tête tellement la production est riche et variée. **Dark Knight**, pour commencer, est une superbe série sur Batman en 4 volumes pleins de retournements où, une fois encore, le SH est remis en cause. Le monde change, les SH aussi, certains deviennent des tueurs professionnels et d'autres les pourchassent. C'est le cas de **Marshall Law**, un pur et dur qui défend encore la veuve et parfois l'orphelin, après la « grande calamité ». Malgré leur multiplication, les SH peuvent encore nous surprendre. **Orchidée Noire** en est la preuve vivante... enfin, vivante n'est peut-être pas le mot exact, mais elle existe, et personne ne sait comment elle en est là... Et **Elektra**, vous connaissez ? Une série de 4 albums où tout se mêle : U.S.A., Russie, arts martiaux, Amérique du sud, cyborg et menace atomique. Un vrai délire d'idées en couleurs. Plus classiques dans leur conception sont les albums suivants, où les héros ne sont pas dotés de super pouvoirs, mais sont simplement « plus ». Plus forts, plus rapides, plus implacables, etc. Batman, de nouveau, dans **L'œil du serpent**, arrive même à surclasser Géo-Force, d'authentiques SH, des vrais de vrais. Batman, toujours lui, dans **Le fils du démon**, est presque papa, et pour la nième fois de sa carrière, sauve notre pôvre Terre d'une effroyable guerre atomique. A part ça, il est amoureux... je vous l'avais dit, c'est un homme normal, il est simplement « plus » amoureux, c'est tout ! Passons à Shadow, le justicier tout de noir vêtu, celui qui n'échoue jamais (Judge Dredd avec un pardessus noir). **Le royaume du Cobra** nous le montre dans deux enquêtes à suspense où, seul contre tous, il met fin aux activités de truands et autres malfrats. Quel homme ! Et le Punisher, ça c'est un homme aussi. Bon, certes, son costume est un peu voyant, mais qu'est-ce qu'il déménage. Et en plus, dans **Retour vers nulle part**, sa vengeance personnelle le mène à lutter contre des brutes immondes et de méchants trafiquants d'armes. Que demande le peuple ? Tous ces albums ne peuvent que vous donner des idées, vous ouvrir des horizons, parfois même faire évoluer votre conception du SH vers des dimensions plus humaines mais plus nuancées.

### Futur rose et gris

Dans ce domaine aussi, les attaques anglo-saxonnes sont fortes. Heureusement, il y a **Les yeux d'Or-Fé**, étrange et superbe histoire d'amour dans une civilisation ultra-sophistiquée, vécue par un cyborg voulant arracher à la mort celle qu'il aime. Et puis aussi **Béatifica - Blues 3**, post-cataclysmique dans lequel on trouve des descriptions parfaites de personnages et surtout un « troquet » d'époque, à faire baver. Chez l'Anglois, des suites, mais quelles suites ! D'abord **Ronin 4, Enfers**, dans lequel la chasse au démon de ce pauvre samouraï perdu dans le temps prend des dimensions d'opéra cosmique. Ensuite **V pour Vendetta 5, Voyages**, où là, vraiment, là... On réalise que ce brave comédien n'est ni si fou ni si insignifiant que cela, c'est dire... J'ai vraiment du mal à rattacher tous ces albums à un jeu en particulier, car ils fourmillent d'idées et sont utilisables avec vraiment beaucoup de choses, du standard space opera au post-fin du monde, en passant par la « classique » SF spéculative.

### Retour vers le présent

Si les Anglo-saxons s'imposent dans le domaine des SH et s'aventurent dans la SF, le présent leur semble tout à fait étranger et le passé tout juste abordable. Jugez-en plutôt, et ne venez plus dire que vous êtes en panne d'idées, quel que soit votre jeu favori ! **L'appel de Madame la baronne**, basé sur des textes de Julos Beaucarne (écrivain-poète-chanteur belge), choisit délibérément d'explorer le rêve, mais d'une manière telle qu'on ne peut que le suivre, et même y croire, tant les héros sont attachants (et parfois attachés...). Pas de rêve, non, pour **Les enfants de la Salamandre**, mais une dure réalité, pleine de violence et de sang, poursuivis comme ils le sont par de drôles de chasseurs. Aussi bien les bons (?) que les méchants (?) font penser à quelque chose à mi-chemin entre anges et démons...

Sans avoir besoin de recourir à un aspect fantastique, l'aventure contemporaine existe aussi. Dans le domaine policier par exemple, avec **Et rops-la-boum**, le flic d'élite Léo Tomasini mène l'enquête et se retrouve propulsé au centre d'une sinistre affaire politico-économico-artistico-louche, en plein cœur de l'Afrique. S'il parait difficile d'adapter directement ces aventures à un jeu précis, tout MJ digne de ce nom peut leur emprunter nombre d'idées et d'atmosphères.




### Il est passé par ici

Remontons vers le nord et dans le temps, pour se retrouver sur les bords du Rhône, quelques années avant la naissance de notre siècle. Les bateaux à aube font tourner leurs immenses roues et la lutte est âpre pour savoir qui sera le meilleur, qui obtiendra le cœur de **La fille du fleuve**. Une superbe description d'un univers peu connu et une enquête qui mènera (peut-être) à sauver la vie et l'honneur d'un innocent. Cap au nord toujours, et nous trouvons en plein Paris **Le fantôme de l'Opéra**, enquête policière, dont le héros n'est autre que le célèbre Rouletabille de Gaston Leroux. Saviez-vous qu'à l'Opéra sévit un fantôme, que sa loge est réservée pour tous les spectacles et que le directeur lui verse une rente ? Magie de la scène et enfer du décor, où tout finit par une histoire d'amour... Nouveau départ, en train, pour Victoria Station à Londres, où une malle sanglante nous attend avec **Les poupées de sang**. Tout le monde pense évidemment au retour du sinistre Jack l'éventreur, mais la réalité est bien plus simple, et Scotland Yard aura fort à faire pour dénouer les fils de cette intrigue. Puisque l'on parle de train, laissez-vous entraîner dans **Le Transpatagonien**, mon chouchou. Un superbe mélange de roman et de BD, où le lecteur se demandera jusqu'à la fin qui rêve... Est-ce lui ? Sont-ce les voyageurs ? Ou bien quelqu'un d'autre... Une réserve quasi inépuisable d'idées, pas moins de quinze histoires à vous faire courir des frissons glacés sur l'échine, chacune plus folle que la précédente. Tout cela est bien beau, et très utilisable, que vous pratiquiez AdC, Chill ou Maléfices.

### 200 ans avant nous, que se passait-il donc ?

Bien avant que Jules Vernes ne le décrive à sa façon romancée, un ingénieur américain du nom de Fulton avait déjà construit et expérimenté le Nautilus, le premier sous-marin du monde (en 1798 !). C'est sur ce fait (et de quelques autres peut-être moins vérifiables) que sont basées les aventures remarquablement documentées du **Captain Hard**. Mais cela nous ramène à l'aube de la révolution industrielle, et à la Révolution tout court, vécue par les deux extrémités de l'échelle sociale, dans les deux albums qui suivent. **Les souvenirs de la pendule** nous dévoilent tout sur les premières rencontres de Louis XVI et de celle qui devait, quelques années plus tard, finir guillotinée. Vie étrange que celle de Maria-Antonia-Josepha, reine de France, qui avait reçu du ciel tous les dons, dit-on, et qui a tout perdu... **Dampierre** nous décrit l'ascension d'un simple palefrenier, farouche opposant des idéaux révolutionnaires, combattant en Vendée pour une cause qu'il ne sait pas encore perdue, pour la gloire, pour les beaux yeux de celle qu'il aime et quoi d'autre encore... Deux visions bien différentes et complémentaires, passionnées mais ouvertes et documentées, de ce qui devra rester comme un des conflits les plus meurtriers de l'histoire.

### Bienvenue au Club Med

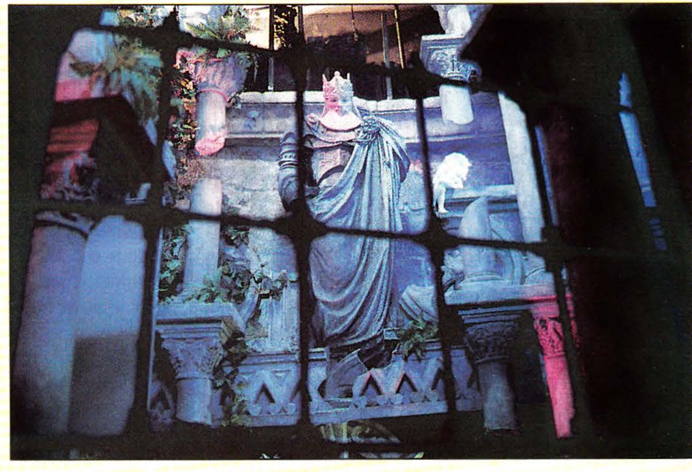
Med, pour médiéval, bien sûr... C'est tout de même l'époque la plus jouée et celle qui regroupe le plus grand nombre de jeux différents, depuis le classique AD&D, jusqu'au tout récent Rolemaster en français. Et il faut dire que la BD suit bien et fait son office de source d'inspiration, avec une timide tentative anglo-saxonne, comme la publication de l'intégrale en français du **Prince Vaillant** de H.R. Foster : des chevaliers, des tournois, des traîtres et des quêtes à n'en plus savoir où donner de la tête, idéal pour jouer chez le

roi Arthur, of course. A propos de quête, **Roxalane** poursuit la sienne, contre vents et marées, avec des alliés maniant la magie comme moi une fourchette, et des ennemis que je n'aimerai pas rencontrer, même dans mes pires cauchemars. A noter le fantasme de la femme toute nue sous son armure. Ça doit être mal pratique à porter, délicat à retirer, et laisser plus de traces qu'un simple maillot de bain... Changement de décor et d'ambiance avec **Le Torte**, une aventure sombre et tirée de faits réels, en ce temps où l'on pouvait capturer et vendre des enfants après les avoir torturés pour les rendre difformes. C'est aussi l'histoire de tragiques retrouvailles entre deux « soldats de fortune » ayant suivi des chemins bien différents et la découverte d'un moyen-âge violent et amer. Les albums qui suivent sont plus particulièrement rattachés à ce que l'on peut appeler le médiéval-fantastique, avec d'abord **Le maître des montagnes**, 15e de la série Thorgal, une histoire de boucle temporelle, un vrai régal de « logique paradoxale », à lire et à relire. Et ne venez surtout pas me dire que vous aviez tout compris du premier coup... D'un abord plus léger mais plein de trouvailles amusantes et de bestioles sympathiques, est **Gilles de Taï Dor**. Rien ne manque, depuis la « greluche-en-short-dans-la-jungle » jusqu'au « méchant-qui-ressemble-à-un-méchant-et-qui-est-puni-à-la-fin », en passant par le « capitaliste-noir-et-alcoolique-mais-honnête » ! **Alef-Thau** continue son bonhomme de chemin, de mal en pis ou de mieux en mieux, c'est difficile à dire, vu qu'il en gagne et qu'il en perd un peu plus à chaque épisode. Je vais finir cette partie médiévale avec un album poétique et étrange. Il s'agit d'une compilation de courtes histoires, ayant toutes quelque chose à voir avec le « fantastique » d'une manière générale. Depuis **La citadelle aveugle**, qui donne son nom à l'album, jusqu'à Ktulu, inspirée de Lovecraft, chacune des histoires nous entraîne dans un compartiment de l'univers onirique de Mœbius, et tout est utilisable, quel que soit le jeu pratiqué, toutes époques confondues.

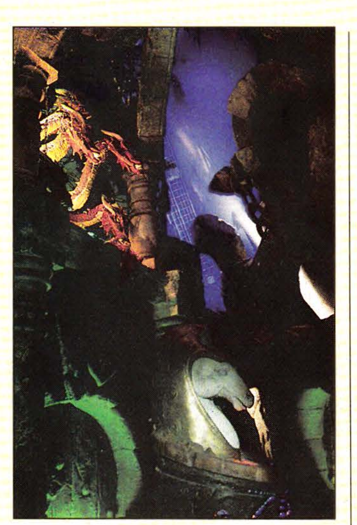
## Bien avant tout cela...

Deux albums pour finir. L'un est d'inspiration celte, **Le dieu cornu** (tiens, c'est encore des Anglais qui ont fait le coup !). Il relate l'aventure de Slàine, simple mortel intrépide en quête de savoir, qui osa descendre dans le Chaudron mythique pour y rencontrer la Déesse Terre, l'origine du monde. Superbe et extrêmement bien documenté, cet album peut être la base de bien des aventures celtiques. L'autre est **L'or du temps**. Dernier d'une trilogie, il conclut les péripéties de la vie de l'architecte égyptien Khaëmhat, lui aussi simple mortel, parti visiter les dieux pour retrouver celle qu'il aime. A moins qu'il ne s'agisse que d'un voyage dans « cette réalité qui est au-delà de la réalité et que l'on appelle ordinairement poésie »...

**André Foussat**



*Revêtu d'un casque, armé d'un laser ou d'un bâton de magicien, vous arrivez devant la statue qui vous explique votre mission. La petite fée à sa gauche sera votre alliée dans cette aventure.*



*Deuxième salle, premier danger. L'Hydre ne vous laissera pas passer sans combattre...*



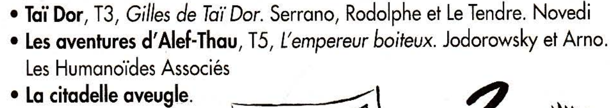
*Jean-Marie Benas et notre Fred Bassot, du staff de création, dans un décor.. Les maquettistes ont laissé cutters et polystyrène pour le marteau et le rouleau de peinture...*

# Planète Magique

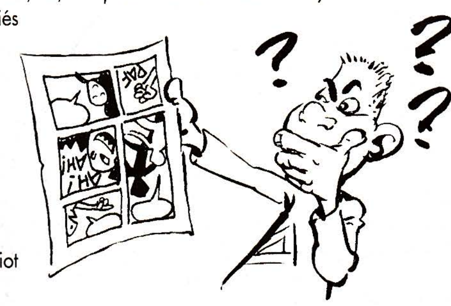
Bien que l'inauguration ait eu lieu dans des odeurs de peinture fraîche, c'est en février que Planète Magique devrait être opérationnelle.
Planète Magique? Une moderne caverne d'Ali-baba technologique, en plein cœur de Paris, jouxtant le musée des Arts et Métiers. Dans un ancien théâtre, les architectes ont recréé une structure en colimaçon autour d'un puit central. Une navette vous propulse jusqu'au faîte de l'édifice, et vous laisse redescendre à pied, en picorant les attractions qui vous tentent, du simple gadget à la salle de bal 1900, en passant par le théâtre (aussi cinéma en relief). Notre tasse de thé à nous, c'est tout en haut que nous l'avons trouvée. C'est là que les maquettistes, dont Fred «Métalliques» Bassot, ont pu s'en donner à cœur joie. Leurs dioramas ont pris taille humaine, afin que vous puissiez vous y balader. En avant-première, Casus vous offre des images de Talisman et Cités d'Or, deux «donjons» grandeur nature, où vous vous aventurerez par deux ou travers de six ou sept salles pleines d'épreuves, de pièges et d'ennemis mortels.

Les BD de l'inspi, dans l'ordre d'entrée en scène :

- **Batman, Dark Knight**, T2, *Triomphe*, T3, *La traque*, T4, *La chute*. Miller. Zenda
- **Marshall Law**, T1, *Chasseur de héros*. Mills et O'Neill. Zenda
- **Orchidée noire**, T1, *Secrets*. Gaiman et Mc Kean. Zenda
- **Elektra**, T1 à 4. Miller et Sienkiewicz. Delcourt
- **Batman**, *L'œil du serpent*. Nowlan et Barr. Comics U.S.A.
- **Batman**, *Le fils du démon*. Bingham et Barr. Comics U.S.A.
- **Shadow**, *Le royaume du cobra*. Kaluta et O'Neil. Comics U.S.A.
- **Punisher**, *Retour vers nulle part*. Zeck et Grant. Comics U.S.A.
- **Le monde d'Arkadi**, T1, *Les yeux d'Or-Fé*. Caza. Les Humanoïdes Associés
- **Béatifica**, *Blues 3*. Griffo et Dufaux. Dargaud
- **Ronin**, T4, *Enfers*. Miller. Zenda
- **V pour Vendetta**, T5, *Voyages*. Moore et Lloyd. Zenda
- **L'appel de Madame la baronne**. Servais et Beaucarne. Casterman
- **Les enfants de la salamandre**, T2, *Arkadin*. Renaud et Dufaux. Dargaud
- **Léo Tomasini**, T2, *Et rops-la-boum*. Francq et Delvaux. Dargaud
- **Les pêcheurs d'étoiles**, T1, *La fille du fleuve*. Lacaf et Moriquand. Glénat
- **Rouletabille**, *Le fantôme de l'Opéra*. Leroux, Duchâteau et Swysen. Lefrancq
- **Cliff Burton**, *Les poupées de sang*. Rodolphe et Durand. Dargaud
- **Le Transpatagonien**. Peeters, Deubelbeiss et Ruiz. Casterman
- **Captain Hard**, *L'empire Gilgamesh*. Fahrer. Dargaud
- **Les souvenirs de la pendule**, T2, *L'étrangère*. Cothias et Norma. Glénat
- **Dampierre**, T2, *Le temps des victoires*. Swolfs. Glénat
- **Prince Vaillant**, *Au temps du roi Arthur*. Foster. Zenda
- **Roxalane**, T2, *Les quatre chevaliers de pierre*. Pavlovic et Galliano. Les Humanoïdes Associés
- **Le Torte**, T1, *L'œuvre du fou*. Rollin et Dubois. Glénat
- **Thorgal**, T15, *Le maître des montagnes*. Rosinski et Van Hamme. Lombard



- **Taï Dor**, T3, *Gilles de Taï Dor*. Serrano, Rodolphe et Le Tendre. Novedi
- **Les aventures d'Alef-Thau**, T5, *L'empereur boiteux*. Jodorowsky et Arno. Les Humanoïdes Associés
- **La citadelle aveugle**. Mœbius. Les Humanoïdes Associés
- **Slàine**, T1, *Le dieu cornu*. Mills et Bisley. Zenda
- **L'or du temps**, T3, *La chair des dieux*. Haziot et Baranger. Dargaud






Sur les traces des héros du Seigneur des Anneaux
Explorez les terres du milieu de J.R.R. TOLKIEN

# La compagnie de l'anneau

MERP






mithril MINIATURES

PRINCE AUGUST
BP 29 / 78770 THOIRY